
año 3 / NÚMERO 32 /octubre 2011
games tribune
magazine
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINT
INTENDO DS - N3ds - PC
ANÁLISIS
Deus Ex: Human Revolution
God of war collection II
Resistance 3
Dead Island
F1 2011
AVANCES
The King of Fighters XIII
El Profesor Layton 4
Forza Motorsport 4
RAGE
DESCÁRGANOS GRATIS
GEARS OF WAR 3
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm

editorial

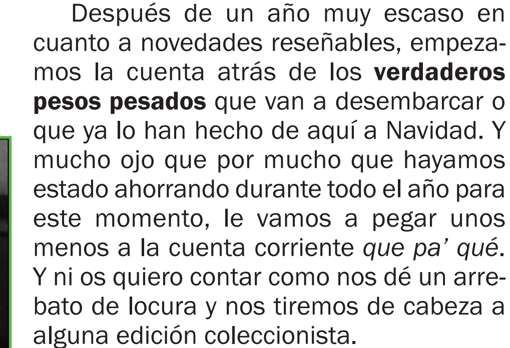
NÚMERO 32 - OCTUBRE 2011



GONZALO MAULEÓN
Redactor Jefe GTM



¡Cuidado! ¡Ya vienen!



Después de un año muy escaso en cuanto a novedades reseñables, empezamos la cuenta atrás de los **verdaderos pesos pesados** que van a desembarcar o que ya lo han hecho de aquí a Navidad. Y mucho ojo que por mucho que hayamos estado ahorrando durante todo el año para este momento, le vamos a pegar unos menos a la cuenta corriente *que pa' qué*. Y ni os quiero contar como nos dé un arrebato de locura y nos tiremos de cabeza a alguna edición coleccionista.

Gears of War 3 ya me ha pegado el primer bocado serio a mi colección de euros. Pero es que aún tengo pendiente hacerme con **Xenoblade y Deus Ex**. Y para colmo se aproximan **Uncharted 3, Arkham City, Revelations, Battlefield 3, Skyrim, Rage y Skyward Sword**. Pero esto ya es quejarse de vicio. Bendito dilema el que se me viene encima del no saber elegir entre tanta apuesta casi segura. ¡Ya era hora, demonios! Que me habéis tenido 3 meses que no sabía a qué darle. ¿Y ahora? Dale perico al torno, 3 meses por delante en que casi hay que bunkerizarse para poder jugar a todo antes de que irremediablemente te comas algún spoiler por no haber podido empezar a tiempo el juego de turno. **Pero que gustazo, oiga**. Que ganas tengo de que por fin empiecen a salir juegos fuera de la campaña navideña.

Y como dice el **genio de Úbeda**, a mis treinta y tantos números, ya ves tú. Igual sigo de flaco, igual de calavera. Igual que antes de locos por jugar. Por jugar a todo lo que se trague mi consola. Y sí, hoy también seguimos siendo gratis.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Alberto González
Daniel Meralho
Sergio Colina
Pablo Vallina

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Tréveron
Marah Villaverde

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Diablo III no llegará hasta entrado el 2012

A pesar de los esfuerzos para alcanzar los objetivos de lanzamiento de sus juegos, Blizzard ha anunciado que aún debemos esperar para jugar a Diablo III, la próxima entrega de su aclamado juego de rol, ya que su lanzamiento se aplazará hasta principios del 2012.

Blizzard usará el tiempo adicional para ampliar la beta cerrada de Diablo III, que comenzó el pasado 20 de septiembre, y tratará de incluir más probadores de los inicialmente previstos. Los jugadores que tengan una cuenta activa de Battle.net con algún juego de Blizzard vinculado a la misma pueden acceder a la página de Gestión de cuentas de Battle.net para optar a participar en la beta.

Forza MotorSport 4 contará con pase de temporada

Turn 10 ha anunciado el Pase de Temporada. Una oferta que permitirá el acceso a seis packs de contenido descargable que saldrán en los próximos meses. Los usuarios de Xbox LIVE podrán adquirirlo a partir del 11 de octubre en el Bazar por 2.400 MSP, lo que supone un ahorro de un 30% sobre el precio de los seis contenidos por separado.

Los seis packs de contenido descargable incorporarán 60 nuevos coches a la experiencia de conducción más realista hasta la fecha, y se lanzarán entre noviembre de 2011 y abril de 2012.

Los usuarios que lo hayan adquirido recibirán el primer contenido descargable del juego, el pack de coches "American Muscle", como bonificación adicional.

Hitman y Tomb Raider estarán en la GameFest 2011

Durante las cuatro jornadas que durará el GameFest, representantes de los equipos de desarrollo implicados en los proyectos realizarán demostraciones a puerta cerrada con los últimos códigos presentados de ambos títulos. Hitman Absolution será presentado por personal del estudio IO Interactive y Tomb Raider estará a cargo de Meagan Marie, Community Manager de Tomb Raider .

Las presentaciones se celebrarán de forma periódica y en grupos reducidos. Los asistentes recibirán al término de las mismas, un póster de doble cara firmado por miembros de los equipos de desarrollo de ámbos juegos. Una gran oportunidad de ver la nueva aventura de Lara.



Crytek será la encargada de realizar la secuela de Homefront tal y como ha asegurado recientemente THQ. Los desarrolladores de Crysis y FarCry se han puesto como fecha 2014. Lo veremos en PC y consolas. Sea cuales fueren



DC Universe Online se pasa al Free2Play tanto en su versión PC como en la de PS3

Sony Online Entertainment LLC (SOE) ha anunciado hoy el nuevo modelo de negocio para su popular juego multijugador masivo online DC Universe Online, que se pasa al modelo de juego gratuito.

Desde finales de octubre, los jugadores podrán descargar y jugar gratuitamente a DCUO en PlayStation 3 y PC. Como parte de esta transición, SOE ha creado tres nuevos niveles de acceso al juego: Free, Premium y Legendary. Los tres niveles permiten el acceso a las misiones, a las actualizaciones y a los parches del juego. Pero cada nivel ofrece diferentes opciones y beneficios.

"Cuando lanzamos DC Universe Online presentamos un nuevo tipo de juego masivo online, marcado por rápidos combates y acción sin pausa para los jugadores de PC y PS3 y con ello, descubrimos un nuevo tipo de jugador online", comentó John Smedley, presidente de Sony Online Entertainment. "Hemos escuchado a nuestra comunidad y creemos que el modelo Free-to-Play model es el que mejor se ajusta a DC Universe Online".

Los tres niveles permiten el acceso al juego, pero cada uno permite mayor o menor flexibilidad y comodidad de juego.



La sorpresa de Nintendo se llama Slide Pad

Nintendo tiene un serio problema con su 3DS. Desde que las consolas portátiles pueden mover entornos 3D de forma solvente siempre ha quedado patente que con un solo joystick ningún sistema es viable. Con el primer modelo de su nueva portátil, Nintendo hizo oídos sordos a lo que tanto tiempo hemos venido demandando. No ha habido forma. Y para colmo, acrecentado con el anuncio de juegos que pedían a gritos esta segunda palanca como son Metal Gear Solid 3D Snake Eater (Portable Ops! fue injugable por esto mismo). Juegos que se anunciaron meses antes de la salida comercial de la máquina que les iba a dar vida y que harán uso de él.

Llegó agosto y hubo una reducción drástica de su precio. Una llamada de atención de que algo no funcionaba y que muy pronto podríamos tener sorpresas - ¿3DS XL Lite version? - . Al final todo ha quedado en un parche. Y a falta de probar su ergonomía, la estética no puede ser más reprochable. Un add-on que nos evoca irremediablemente a los años oscuros de Sega y su MegaDrive. Y todos sabemos como acabó esa historia. ¿Su precio? 15$. Requerirá una pila.

AC de regalo con la versión para PS3 de AC Revelations

Ubisoft ha anunciado un acuerdo especial con Sony Computer Entertainment para poder ofrecer a los primeros en adquirir la versión de PlayStation 3 de Assassin's Creed Revelations la oportunidad de revivir los inicios de la épica saga Assassin's Creed.

En Assassin's Creed Revelations, el Maestro Assassin Ezio sigue los pasos de su predecesor, Altaïr Ibn-La'Ahad. Ahora, los jugadores podrán volver a revivir la historia de Assassin's Creed ya que las primeras copias de Assassin's Creed Revelations en PlayStation 3 incluirán una copia del Assassin's Creed original.

Assassin's Creed Revelations estará disponible el 15 de Noviembre de 2011. Esta cuarta entrega servirá como punto y final a la historia protagonizada por Ezio Auditore, protagonista de los tres últimos capítulos.

EA anuncia oficialmente el desarrollo de Syndicate

Electronic Arts y Starbreeze Studios han anunciado el regreso de una de las franquicias con más historia de EA, Syndicate, un título de acción en primera persona desarrollado por los creadores de The Chronicles of Riddick y The Darkness.

Los jugadores se meterán en la piel de Miles Kilo, el último prototipo de agente de Eurocorp para embarcarse en una épica aventura de corrupción y venganza.

Según Mikael Nermark, CEO de Starbreeze Studios, "*Estamos emocionados de revelar, por fin, en lo que hemos estado trabajando los dos últimos años". "Ha sido genial trabajar con EA. Es una oportunidad estupenda de usar toda nuestra experiencia en juegos de disparos en primera persona para traer de vuelta y potenciar la jugabilidad de espionaje de Syndicate*".

Podremos grabar videos en 3D con nuestra 3DS. Y más Marios

En noviembre, estará disponible una nueva actualización para la consola Nintendo 3DS que permitirá a los usuarios grabar vídeos en 3D. La actualización de sistema también ofrecerá nuevas experiencias para las personas que ya hayan finalizado los desafíos relacionados con StreetPass en la Plaza Mii de StreetPass.

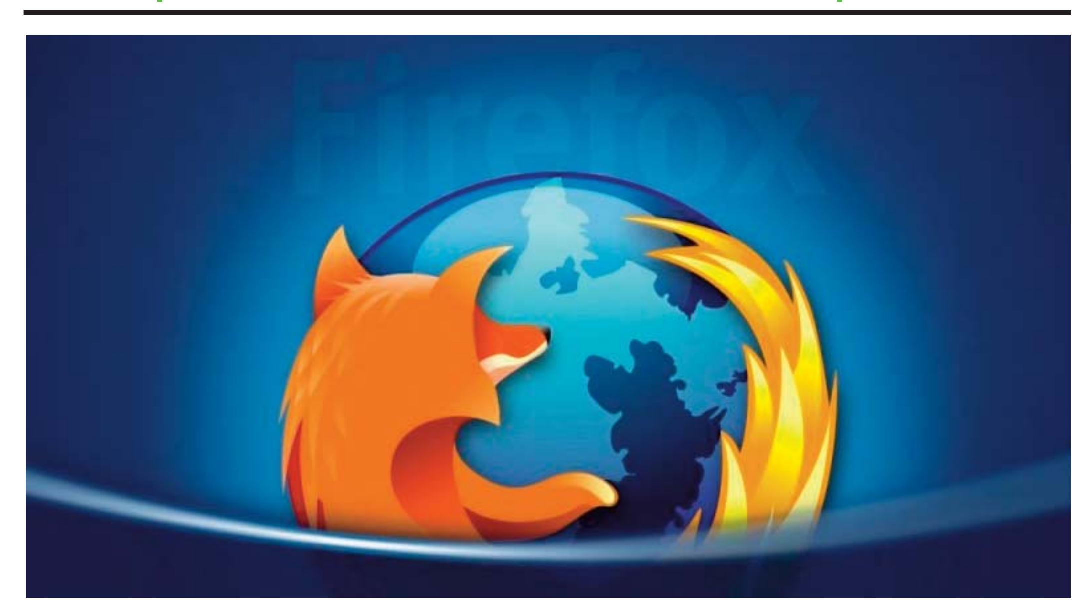
Por otro lado, se pondrán a la venta dos nuevos juegos de Mario. Super Mario 3D Land debutará en Europa para Nintendo 3DS el 18 de noviembre. En la primera aventura de plataformas de Mario realmente 3D. Mario Kart 7 saldrá a la venta el próximo 2 de diciembre e incluirá un nuevo modo para conducir en visión subjetiva en el que el conductor podrá manejar el volante moviendo la consola, gracias al sensor giroscópico. Además, llegan nuevos personajes.



GTM Geek News:

Mozilla pone freno a su propia locura

La nueva política ha encendido la voz de alarma en las empresas



Si sois asiduos a usar Firefox como navegador, os habréis dado cuenta que en muy poco tiempo hemos pasado de la versión 3.6 a la 6.0 en apenas unos meses. Todo esto tiene una razón de ser. O al menos así lo intentaban justificar desde Mozilla. En pos de ir incorporando nuevos avances a su navegador, idearon un plan de lanzamiento que implicaba poner en funcionamiento una nueva versión cada 6 semanas - se barajó incluso acortar el periodo a 5 -. Esta carrera, en principio innecesaria, pero también inocua para la mayor parte del usuario doméstico, está trayendo de cabeza a muchas empresas. Los porqués debemos encontrarlos en supuestas vulnerabilidades encontradas en versiones ya lanzadas. Reportadas en muchos casos a los propios desarrolladores, pero los cuales han preferido centrar sus esfuerzos en cumplir las fechas de lanzamiento de un nuevo Firefox x.0.

Ahora bien, la tortilla ha girado cuando muchas de estas empresas, al ver que su seguridad podía estar comprometida por vulnerabilidades encontradas y no reparadas, han decidido apostar por otro tipo de navegadores en lugar del zorrito. Esta pérdida de usuarios, sensible según diversas fuentes, ha obligado a recapacitar. Aunque aún es pronto para ver si realmente es efectiva. Con este plan de lanzamientos las versiones lanzadas dejaban de recibir soporte a las 12 semanas, lo que obligaba en cierta medida a los usuarios a realizar una actualización a una versión no testeada a fondo. Con la nueva política, veremos una nueva versión de Firefox cada 6 semanas, pero su periodo de soporte pasa a 42 semanas. De esta manera será posible realizar una actualización hacia versiones mejor testadas en caso de quedarse con un navegador desfasado. Pretenden poner freno a su pérdida de usuarios, una vez otros navegadores como Opera, y sobre todo Chrome, son ya alternativas reales.

¿Quieres la moto de Tron?

Solo tienes que soltar la mosca

Tron es una de esas películas que no se sabe muy bien por qué, los frikis tenemos en muy alta estima. Y sobre todo, el gadget estrella de la misma, su moto. Y como dice el dicho, la realidad supera muchas veces la ficción. Así que la gente de Parker Brothers Choppers, famosos por customizar motos, se han liado la manta a la cabeza y comercializan bajo encargo una réplica exacta y funcional de la moto de la película. Y además completamente legal para circular, al menos, por carreteras estadounidenses. La versión 2.0 del bicho monta una batería capaz de suministrar 96 voltios. Lo que traducido en términos mortales significa una punta de 160 km y una autonomía de 160 km. Además, su carga es ultrarrápida, ya que en 35 minutos vuelve a estar completamente operativa.

Eso sí, el capricho no está al alcance de todos los bolsillos. La versión de gasolina, más económica, se comercializa con un precio de salida de 55.000$, unos 43.000€ al cambio. Ahora ya es cuestión de valoraciones personales sobre si es el precio que uno está dispuesto a pagar para poder tener este fetiche.





Mundo Smartphone: Grand Prix Story

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Tras Game Dev Story, los chicos de Kairosoft nos ofrecen ahora la posibilidad de convertirnos en gestores de un equipo de carreras de coches. Como en su anterior título empezaremos desde abajo con un pequeño taller y el desarrollo de un coche muy básico hasta poco a poco llegar a triunfar en lo más alto.

Grand Prix Story tiene una mecánica de juego muy similar a su predecesor, una serie de menús desde los que podemos gestionar nuestros recursos en los que las opciones se van ampliando según vamos avanzando en el juego. Aunque esté en inglés el juego es tan básico y te lleva tan de la mano que no es necesario un gran nivel en el idioma de Shakespeare para sacarle jugo.

En función de nuestros resultados en carrera iremos logrando dinero y puntos de desarrollo, al mismo tiempo que se nos irá abriendo la posibilidad de participar en carreras y campeonatos más importantes. Al principio todo es sencillo pero según avanzamos cada decisión tiene su importancia y, como en la vida real, la suerte también jugará su papel en el resultado de las carreras.

Técnicamente muestra un nivel muy parecido al de Game Dev Story, gráficos muy sencillos pero graciosos y una música repetitiva hasta decir basta.

Si te gustó Game Dev Story o eres un apasionado del automovilismo este es tu juego, aunque no tiene la frescura y el toque que tenía aquel.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

3,83 €



Infinity Field



Jugabilidad por encima de todo lo demás es lo que ofrece este juego programado por un chaval español de apenas 16 años. Un matamarcianos de toda la vida en el que con dos sticks virtuales de una precisión asombrosa tendrás que hacer frente a una multitud de naves enemigas en una explosión de luces, efectos y sonidos.

Tanto en la versión HD para iPad como en la básica para iPhone/iPod, la variedad de modos de juego y una gran cantidad de fases convierten el dinero que cuesta, en una de las mejores inversiones que puedes hacer en la AppStore.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

0,79/1,59€

Save Jammi



La deconstrucción tan de moda en la cocina llega a los videojuegos, Save Jammi es la deconstrucción de Cut the Rope, si en este tenías que cortar las cuerdas para hacer llegar la comida al protagonista, en el juego que nos ocupa deberás crearlas dibujando sobre la pantalla táctil para que Jammi no muera de hambre. Lo que en principio parece sencillo se va complicando poco a poco hasta alcanzar niveles que parecen imposibles.

Como en el original la jugabilidad, la adicción y la diversión prevalecen sobre los aspectos técnicos, es el típico juego que enciendes para echar una partida y van pasando fase a fase hasta que te das cuenta de que se te ha pasado una hora.

Save Jammi es compatible con Games Center.

Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:

0,79 €

Descargas digitales

South Park: Let's Go Tower Defense Play!

Si bien el mes pasado ya os trajimos uno de los juegos más destacados en lo que al ámbito de la Defensa de la Torre se refiere, en esta ocasión es el turno de una versión un tanto más gamberra y no tan pulida. Pero eso sí, divertida. El juego ya tiene unos años, y se le puede echar en cara un ligero mal envejecimiento. Pero no deja de ser meras apreciaciones subjetivas para un título que hereda el humor negro, macabro y surrealista de la serie de la que hereda licencia.

Siguiendo el ABC del género, debemos conseguir que nuestros enemigos -encarnados en esta ocasión por odiosos niños pelirrojos, jipis, demonios, gnomos, homeless o las siempre temidas vacas-. Para hacerles frente debemos usar las armas que tenemos a nuestra disposición y que en gran medida vienen facilitadas por el propio escenario. A su vez, cada personaje cuenta con un ataque básico, y otro potente, que simplificándolo mucho, diremos que se encarga de limpiar la pantalla de enemigos.

El título se aleja bastante de los ritmos pausados y estratégicos que podemos encontrar en apuestas de similares características. Visto desde fuera, las partidas parecen un verdadero caos. Y más si hacemos uso del multijugador a 4 personas simultáneas que incorpora.

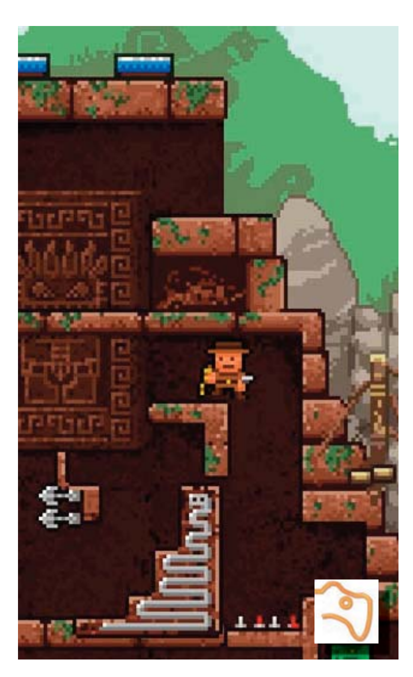
Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

800 MSP



Platformance: Temple Death

Ultimamente cuesta demasiado encontrar un juego que realmente merezca destacar entre la cantidad de lanzamientos semanales de juegos indies. Temple Death no se escapa a esta tónica, pero al menos consigue ofrecer una experiencia bastante satisfactoria por el precio al que se publica.

Emulando a una especie de Indiana Jones, nos encontramos ante un juego de plataformas de una dificultad un tanto errática (contínuos subes y bajas) en el que debemos alcanzar el final del nivel en unos escenarios claramente inspirados en las culturas precolombinas.

Bajo una estética de juego 8 bits, es una de las ofertas más reseñables de lo publicado en los últimos meses. Pero tampoco es una maravilla.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

80 MSP

Sideral Defense

Y ya que últimamente se prodigan mucho los tower defense en casi cualquier ámbito de juego y plataforma, esta vez es el turno de un juego de manufactura castellana. Aunque la finalida es la misma, evitar ser atacados y derrotados, en esta ocasión nos traslada a un escenario y una mecánica de juego un tanto menos clásica de lo que estamos habituados a encontrar en las apuestas de este tipo.

Sideral Defense combina una jugabilidad de tower defense ambientada en el espacio pero con un giro. Debes defender las diferentes órbitas de las hordas de piratas espaciales y evitar que tu planeta sea atacado. Usando diferentes naves puedes crear escudos espaciales, torretas de misiles, radares y defenderte de los diferentes tipos de enemigos.

Valoración usuarios



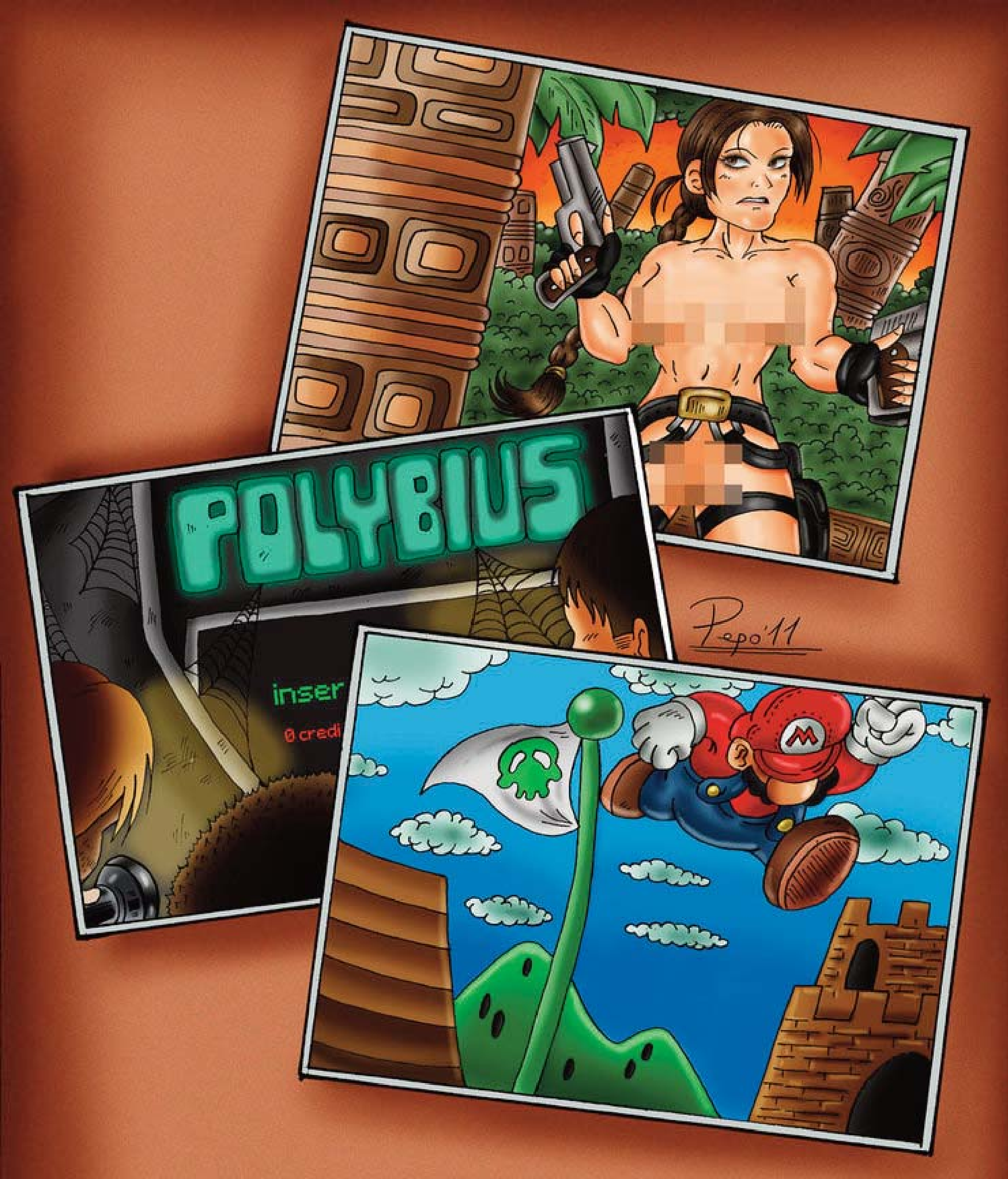
Valoración de GTM

PVP:

240 MSP


juega
terapi
a.org
la quimio
jugando
se pasa
volando . . .


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
KILLZONE 3
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Fallout
Noviembre 2010
DEADRISING 2
Octubre 2010
MAFIA II
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo



las leyendas de los videojuegos

episodio 2

Las Leyendas de los Videojuegos (II)

Volvemos con nuestra ración mensual de leyendas urbanas videojueguiles. En este número la arcade que provocaba daños a los que la jugaban, el salto de la bandera en Super Mario Bros y Lara Croft desnuda en Tomb Raider.

Polybius, la arcade maldita

¿Puede una recreativa provocar daños (algunos irreversibles) a los que la juegan? La leyenda dice que sí.

Según los mentideros populares, allá por 1981 Polybius llegó a los salones recreativos de los suburbios de Portland (aunque hay referencias que lo situan también en Oklahoma y el norte de California). Se trata de un videojuego programado por Ed Rottberg para la compañía Sinneslöschen (en alemán "pérdida de los sentidos") en el cual manejamos una nave que tiene la particularidad de que no es ésta la que se mueve sino el entorno que gira alrededor de la misma al tiempo que se desplaza a gran velocidad. Según la leyenda lo frenético de los movimientos, los gráficos estroboscópicos, los colores vivos y los efectos luminosos provocaban a los que lo jugaban una gran adicción, acompañada de mareos, vómitos, perdidas de memoria, alucinaciones, terrores nocturnos e incluso ataques de epilepsia que llevaron a la muerte a un jugador en Portland, lo que provocó la prohibición del juego y su desaparición de los salones recreativos de todo el país.

Esta “historia principal” se aderezó con todo tipo de complementos que han llevado la leyenda un poco más allá. Cuentan algunos que es imposible que nadie pueda dar datos reales del videojuego porque todos aquellos que lo jugaron sufrieron en los meses posteriores a haberlo jugado perdidas importantes de memoria, que incluyen en todos los casos los recuerdos de haber jugado a Polybius.

Otros cuentan que Polybius era parte de un experimento por parte del departamento de defensa de Estados Unidos, del cual formaría parte Sinneslöschen, ya que nunca existió como compañía real. Dicen los que siguen esta teoría de la conspiración, que todas las noches, un poco antes de cerrar los locales donde se montaron las recreativas, aparecían por los mismos unos sospechosos hombres de negro que departían con el propietario del salón los resultado de la máquina. Al morir el desafortunado jugador en Portland, los “men in black” no volvieron a aparecer. Tampoco hay constancia real de que esto fuese cierto, ya que oficialmente Polybius no se montó en ningún local.





También se le atribuyen a Polybius mensajes subliminales que incitaban al suicidio como "Kill Yourself" (mátate) y otros como "No Imagination" (no imagines) "No Thought" (no pienses), "Conform" (confórmate) "Honor apathy" (honra la apatía) "Do not question authority" (no cuestiones a la autoridad) o "Surrender" (ríndete) entre otros.

Otros rumores situan a Atari tras la creación de Polybius. Según estos, la compañía desarrolladora de la arcade maldita no era más que una filial de la gran Atari, que estaba investigando en nuevas lineas de desarrollo de videojuegos, que lograsen atrapar al jugador y el proyecto se les fue de las manos.

La realidad es que no existe constancia alguna de que Polybius realmente existiese, no hay ninguna imagen real, ninguna ROM de la recreativa ni ningún testimonio que pueda considerarse fiable. Mucha gente ha declarado conocer gente que la había jugado o que a su vez conocía a alguien que lo había hecho y sufrido sus gravísimas consecuencias, pero la realidad parece ser muy distinta.

Otro tema es la cantidad de material de todo tipo que se ha creado para alimentar la leyenda. El 20 de marzo de 2006, un hombre que se hacía llamar Steven Roach sacó el tema en la página web www.coinop.org presentándose como uno de los creadores de Polybius con la intención de zanjar la polémica en torno al mismo. Afirmó haber estado trabajando para una empresa sudamericana con el extraño nombre de Sinneslöschen, que quería sacar un juego con un nuevo enfoque con respecto a los gráficos. El juego se finalizó pero en las pruebas que realizaron antes de sacarlo al mercado, comprobaron que los gráficos que mostraba podían provocar epilepsia al que lo jugase. Su lanzamiento comercial fue cancelado y la compañía disuelta. Una filtración por parte de uno de los trabajadores es el origen de la leyenda de Polybius. En abril de 2009 Duane Weatherall (Gamepulse.co.uk) entrevistó al supuesto Steven Roach y descubrió que la historia era totalmente falsa debido a las numerosas contradicciones e incluso absurdos en los que el supuesto creador de Polybius cayó.

Hoy en día se puede encontrar desde la página web de los supuestos creadores del juego http://www.sinnesloschen.com a multitud de videos en los que se muestra el gameplay de Polybius. Es posible incluso descargar multitud de versiones diferentes de lo que distintos creadores consideran que fue (o no) Polybius. Ninguno de ellos es el juego original por lo que no tenemos más remedio que afirmar que Polybius no existió nunca, que no es más que otra leyenda nacida probablemente de un bulo que surgió en Usenet, a raiz del lanzamiento de Tempest, un juego arcade similar al descrito por la leyenda y que si provocó ataques de epilepsia a los que lo jugaron por lo que fue retirado.

Real o no, Polybius forma parte de la historia de los videojuegos, prueba de ello es que aparece en multitud de webs, revistas y referencias de todo tipo, la más famosa posiblemente sea su aparición el capítulo de la temporada 18 de los Simpsons que ilustra este artículo.

Se puede desnudar a Lara en Tomb Raider

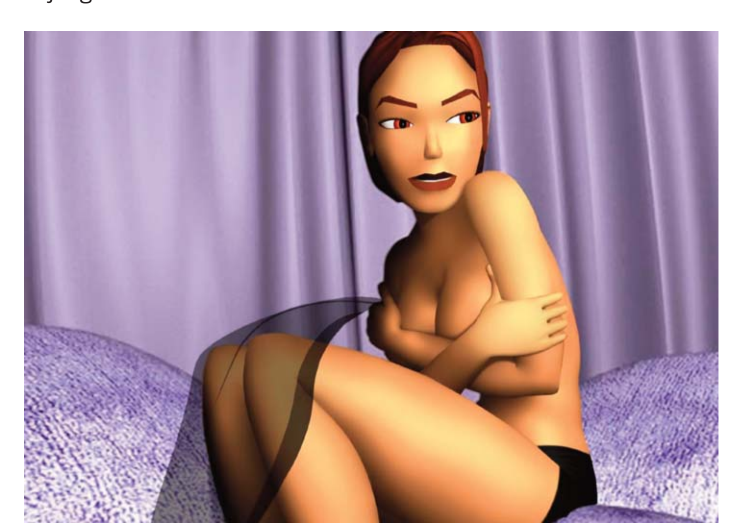
Cuentan los mentideros que mediante un código es posible desnudar a Lara Croft y jugar así el primer Tomb Raider

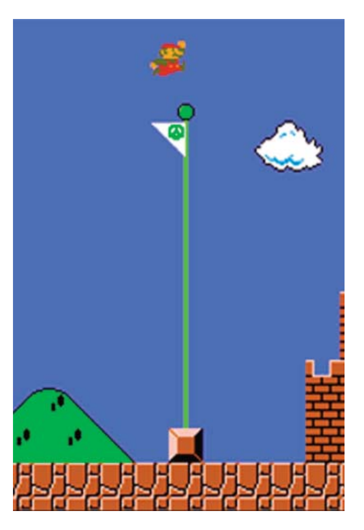
Con Tomb Raider (1996) Lara Croft se convirtió en uno de los personajes femeninos más reconocibles del panorama videojueguil y, ¿por qué no decirlo? en una de los primeros sex simbol del mundillo. Posteriormente llegarían las secuelas de este primer título, las modelos reales que encarnaron a la arqueóloga británica, cómics, novelas e incluso las dos películas que protagoniza Angelina Jolie y otras muchas secuelas hasta la fecha de hoy.

Muchos fuimos los que disfrutamos del primer juego de la saga y seguro que no pocos los que pensamos en la posibilidad de una Lara con aún menos ropa de la que los desarrolladores de Eidos le pusieron. Corrió como la pólvora el rumor de que en la versión para PC era posible introducir un codigo que dejaría a Lara tal y como Richard y Amelia Croft la trajeron al mundo en 1976, y disfrutar de su desnudez jugando al juego.

En las versiones de consola se comentó que era posible lograrlo encontrando un determinado objeto, saltando desde una posición determinada o al finalizar el juego sin que te matasen una sola vez. Tanto un rumor como el otro es totalmente falso, Eidos Interactive negó en numerosas ocasiones que existiese tal posibilidad e incluso negó que los modelados 3D de Lara desnuda que supuestamente se filtraron a la red tuviesen nada que ver con ellos. No es el único caso de personaje femenino de videojuego que supuestamente se puede desnudar.

Lo que los desarrolladores no hicieron lo desarrolló la comunidad, un grupo de calenturientos modders desarrolló un parche que permite jugar todo el Tomb Raider con una Lara Croft desnuda. Una vez más, una leyenda que no es cierta ha despertado el interés de programadores independientes que la han convertido en realidad.

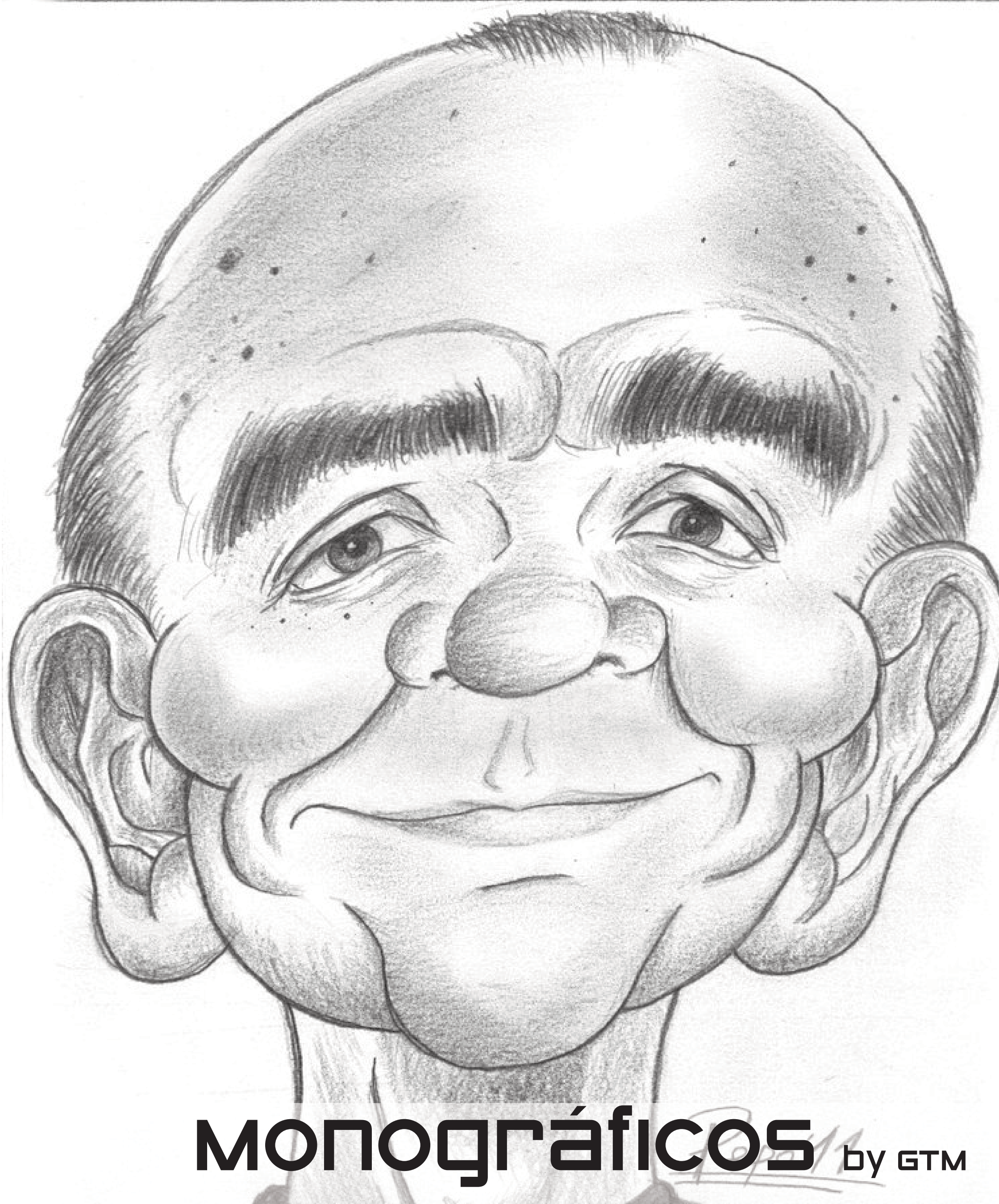




¿Se puede saltar la bandera en Super Mario Bros?

Es sin duda a la leyenda urbana que más tiempo he dedicado en tratar de conseguir. Se rumoreó en su tiempo que era posible hacer que Mario saltase por encima de las banderas de todas las fases de Super Mario Bros y que tras ellas había fases secretas. Para lograrlo tenías que saltar desde una posición concreta o buscar algún objeto elevado que permitiese que el salto fuese mayor. Esta leyenda urbana es incierta aunque no del todo, el origen de la misma puede ser el hecho de que en dos niveles del juego (3-3 y 7-2) si es posible hacerlo, también en otros niveles, incluido 1-1, pero utilizando trucos. En internet podéis encontrar gran número de videos en los que consigue, pero cuidado, la mayor parte de ellos son fakes que han creado los usuarios para dar vidilla a esta leyenda urbana de uno de los personajes más queridos por todos nosotros.

TEXTO: J. BARBERÁN



Monográficos by GTM

Molyneux

episodio 2

Vendiendo al oro y al moro

Ni a propósito podríamos encontrar un personaje que disparara sentimientos tan antagónicos dentro de la industria del videojuego. Para lo bueno y para lo malo es innegable que Molyneux es una parte importante del videojuego

A pesar de la cada vez más acuciada mediocridad de sus títulos, y del flaco favor que se ha hecho a sí mismo en las jornadas de promoción de sus productos, el bueno de Peter esconde tras de sí un dilatado legado. Padre de series tan exitosas en su momento como Populous, Theme Park, Syndicate, Black and White o Dungeon Keeper. Juegos que supieron ganarse el favor del público gracias a grandes dosis de ingenio, calidad y diversión.

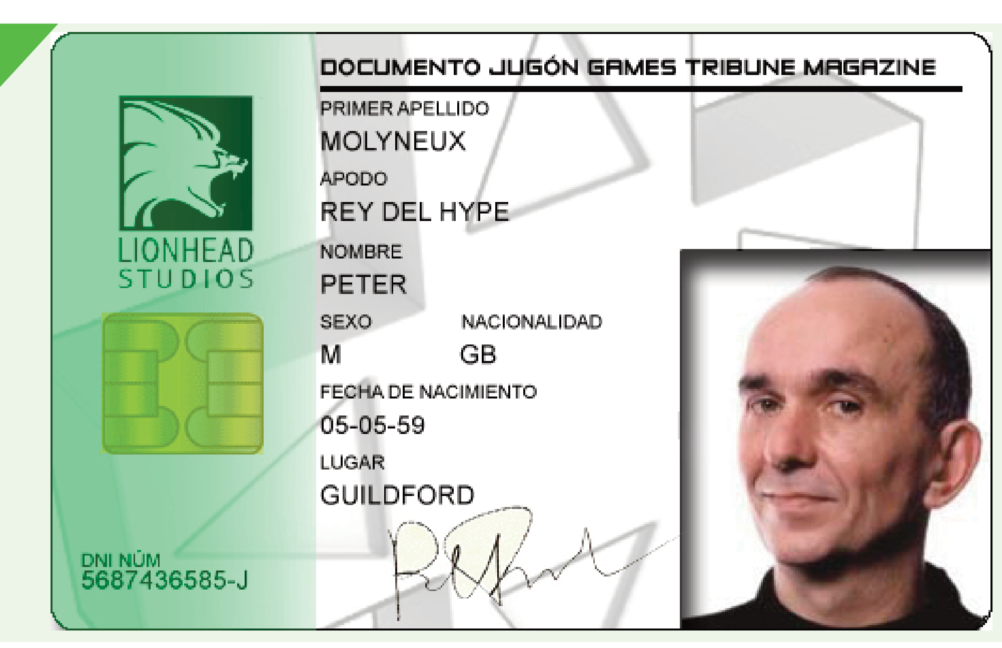
En 1987, y gracias al dinero ganado como ingeniero de sistemas, decidió fundar junto a Les Edgar uno de los que a la postre se convertiría en uno de los estudios con mayor peso a finales de los 80 y durante buena parte de los 90. Bajo el paraguas de Bullfrog recogió los mayores halagos de su carrera gracias a sonoros bombazos. En 1997 decidió poner punto y final a su participación en su propio estudio y tomó un poco de perspectiva para ponerse al frente de otro, por aquel entonces, prometedor equipo de desarrollo llamado Lionhead Studios.

Lo que comenzó con un popular llegar y besar el santo con Black and White. Una apuesta personal que le supuso un desembolso nada despreciable de 6 millones de dólares para poner en marcha el proyecto. Sin embargo los días de vino y rosas no duraron mucho. Sus posteriores proyectos gozaron de un excesivo hype que para nada ayudaron a la aceptación de sus productos.

A sus espaldas acumula numerosos premios. Y no todos concernientes al ámbito del videojuego. En 2004 fue condecorado con la Orden del Imperio Británico. Así mismo es Caballero de las Artes y las Letras del gobierno francés. Título que le fue otorgado en 2007. Este mismo año recogió el premio de reconocimiento a una carrera otorgado por la BAFTA.

Actualmente es uno de los mayores impulsores del desarrollo de Kinect.

GONZALO MAULEÓN



Valoraciónes





90 **80**

La consagración

Black and White

Fue una apuesta personal de Peter. Y el primer proyecto que realizaba su nuevo estudio. En Black and White volvíamos a ser una divinidad capaz de decidir el destino del mundo.

No era la primera vez que Molyneux nos dejaba jugar a ser dioses. Ya lo hizo 14 años atrás cuando lanzó al mundo Populous, un juego que llegó a vender la friolera de 4 millones de copias.

Pero en esta ocasión, aunque compartía trazas con su antecesor espiritual, nos daba total libertad a la hora de elegir el cómo proceder con nuestro pueblo. Podíamos ser un Dios benévolo (y aburrido) o bien tirar por la divertida opción de ser un Dios castigador e inmisericorde.

Esta dualidad de opciones entre el bien y el mal, es algo que ha estado presente en casi todos los juegos de Molyneux, aunque más acentuado en su última época.

El éxito de esta entrega trajo consigo el lanzamiento de una segunda parte.

Su caballo de batalla

Fable

Fable es un buen juego, que nos fue horriblemente vendido. La ridícula obsesión de querer presentarlo como una opción mucho más grande y mucho más abierta que el rey del género de rol por aquél entonces, Morrowind, lo único que consiguió fue dejarlo en evidencia una vez lo tuvimos en nuestras manos.

Para poder saborear el título es indispensable no haber leído nada, pero absolutamente nada de él. Para intentar encasillarlo en un género, debemos huir drásticamente del concepto de RPG. No lo es por ningún lado. Y su amplitud y libertad de opciones y entornos queda reducida a un mapeado muy pequeño, incluso para tratarse de un juego de aventuras de corte clásico.

A pesar de querer introducir el concepto de dualidad moral y su incidencia en el entorno, quedó más en un quiero y no puedo que en algo tangible y que de alguna manera marcara el camino a seguir. Lo que sin embargo sí le sirvió a Molyneux para perder una gran parte de su credibilidad.



Valoraciónes





85 **75**

Lo que tiene en mente

Fable The Journey

Que dos de los tres títulos de los que hablemos en esta sección traten de la misma serie deja bastante a las claras a lo que se ha dedicado últimamente Molyneux.

Desde que tuvimos constancia de la existencia de Kinect, Peter ha sido uno de los que han abanderado el proyecto. Las malas lenguas dirán que es precisamente por esto mismo por lo que el periférico no acaba de despegar a la hora de ofrecer juegos que sean algo más que party/casuals games.

Fue en su presentación al mundo cuando vimos por primera vez a Milo. Aquella pequeña interacción de ese curioso avatar con su interlocutor disparó de manera exponencial el nivel especulativo a la hora de presagiar posibilidades. De aquello poco más se supo. Hasta que en este pasado E3, aquello ha parecido evolucionar hacia Fable: The Journey.

Lo poco que hemos visto hasta ahora no nos hace ser precisamente optimistas a la hora de presagiar algo bueno. De vuelta a Albion, la apuesta parece ir enfocada a una experiencia on-rails más dirigida al disfrute de la familia que a ofrecer algo que realmente te haga ir de cabeza a la tienda a comprarlo.

Un proyecto que aún está en pañales, y que Dios (o Populous) dirá si realmente es la penúltima oportunidad de Molyneux.

Fecha de salida

09/2012

Lo que se ha dicho de él

“Una especie de shooter on rails que no es shooter on rails según Molyneux pero que seguro que acaba pareciéndonoslo a todos si la cosa no mejora, ya veréis. Gráficos muy poco trabajados, funcionando casi a pedales... esperábamos más de la fusión del brillante universo de ‘Fable’ con Kinect. Aún queda tiempo para mejorar”

Vidaextra





Desde Ikaruga hasta la actualidad: los años ¿agónicos? de Dreamcast (capítulo 2)

Termina 2002, llega el desánimo total

Seguimos recordando los títulos aparecidos en Dreamcast desde que supimos que Sega abandonaba su última consola. Este mes, de entre las docenas de simuladores de citas lanzados a lo largo de estos años, destacamos algunos juegos dignos de atención

Si la primera mitad de 2002 había contado con un número aceptable de lanzamientos interesantes dadas las circunstancias (muchos de ellos, auténticos éxitos *arcade* "*made in Sega*"), la segunda mitad del año fue bastante más desalentadora. En medio de tanto simulador de citas campando a sus anchas en una consola moribunda, apenas surgía un glorioso Ikaruga destinado a convertirse en juego de culto.

El último trimestre de 2002 no supuso precisamente un cambio de tendencia. Sólo en Octubre salieron ni más ni menos que otras diez *visual novels* para la 128 *bits* de Sega, de entre las que merece especial mención **Missing Parts 2: The Tantei Stories**, segunda parte de una trilogía desarrollada por Full On Games, una curiosa aventura de misterio publicada exclusivamente en Dreamcast. La primera parte de la serie había salido a principios de año y la tercera lo haría ya en 2003. El 31 de Octubre vio el lanzamiento simultáneo de cinco títulos, de los que tres eran, de nuevo, *visual novels* más o menos al uso; mientras que **D+Vine[LUV]** era un cruce entre *visual novel* y *action-RPG*, basado en un *anime* erótico de éxito; y en **Black Matrix Advanced** nos encontrábamos un interesante y vistoso RPG de estrategia, más bien una revisión que una secuela del original de Saturn, con escenas animadas realmente llamativas, nuevos efectos gráficos para las distintas magias y resultones *sprites* dibujados a mano.

Llegó Noviembre y la cosa no podía pintar peor. Con sólo tres lanzamientos, tres *visual novels* de aventura (o lo que los japos llaman aventura), los *fans* debieron sentir que ya llegaba realmente el final, aunque hubiera algún que otro título anunciado para los meses posteriores. Tal vez el más interesante de estos tres fuera **Konohana 2: Todoke Kanai Requiem**, lanzado también en PS2, y parte de una serie cuya primera entrega había salido en PS1 y Dreamcast en 2001. Las partes 3



La trilogía original de Missing Parts fue lanzada en exclusiva para Dreamcast entre 2002 y 2003



Éstos fueron todos los títulos aparecidos entre Diciembre de 2002 y Febrero de 2003. ¿Lo gracioso? Que el "maldito roedor" era el más interesante

y 4 quedarían como exclusivas de PS2 para 2003 y 2004, respectivamente.

El desinterés de Sega por su consola se hizo dolorosamente obvio al siguiente mes, cuando los únicos tres lanzamientos llegaron tarde incluso para la campaña navideña. Su salida simultánea el 26 de Diciembre parecía una auténtica tomadura de pelo. Por un lado aparecía **Yuki Katari** (o Gatari según la traducción), la *visual novel* de rigor, cuya "Renewal Edition" saldría posteriormente para PS2 y PC; por otro, una conversión de recreativas Naomi, un interesante juego de puzle de la mano de Ecole (creadores de Death Crimson), cuya existencia parece haber pasado totalmente desapercibida: **Musapey's Choco Marker**. La fama de sus desarrolladores y la espantosa portada seguramente contribuyeron a que no se le prestara atención, pero se trataba de un trabajo muy sólido tanto en el terreno gráfico como en el jugable, con más de 70 niveles en los que manejábamos a un extraño roedor que iba empujando y eliminando bloques de colores hasta dejar solo el central de cada nivel.

El tercero de los lanzamientos de Diciembre, **The King of Fighters 2001**, fue posiblemente el peor de toda la serie. SNK había quedado en bancarrota y Playmore encargó a Eolith la producción de esta nueva entrega. El resultado fue lamentable en Neo Geo y lo seguía siendo más de un año después en el *port* a Dreamcast. KOF 2001 continuaba el argumento de su antecesor y suponía la conclusión de la saga NESTS, pero pesar de los más de 40 personajes disponibles la ausencia de SNK era demasiado evidente desde el principio. Los retratos de los personajes carecían del estilo de los anteriores juegos, los escenarios se veían totalmente sosos y sin vida y la banda sonora quedaba a mucha distancia del listón que tan alto había dejado la vieja SNK. Tal vez la única novedad destacable fuera el modo puzle, exclusivo de la versión Dreamcast, un original variación de Tetris en el que los propios luchadores movían los bloques.

Y así terminaba el año. Tampoco puede decirse que 2003 comenzase lleno de alegría, con un solitario título aparecido el 30 de Enero. **Wind: A Breath of Heart**, basado en un *anime* de colegialas con espadas, era una aventura de texto que se lanzaba en edición normal y limitada.

Otras dos *visual novels* vieron la luz al mes siguiente. El 6 de Febrero aparecía **Pia Carrot Yokoso!! 2**, una revisión para todos los públicos del original de PC y Saturn, que sí contaban con calificación para mayores de 18. Lo cierto es que, si bien se habían eliminado las escenas más explícitas, el juego no dejaba de ser picante en absoluto. Por su parte, el 27 de Febrero salía **Happy Breeding**, otro *eroge* que había co-

rrido una suerte similar: su paso de PC a Dreamcast le valió la calificación para todos los públicos al quedar despojado de todas las imágenes de desnudos, aunque se acercase a ese límite cada vez que había ocasión. La versión “Cheerful Party” apareció en PS2 el mismo día.

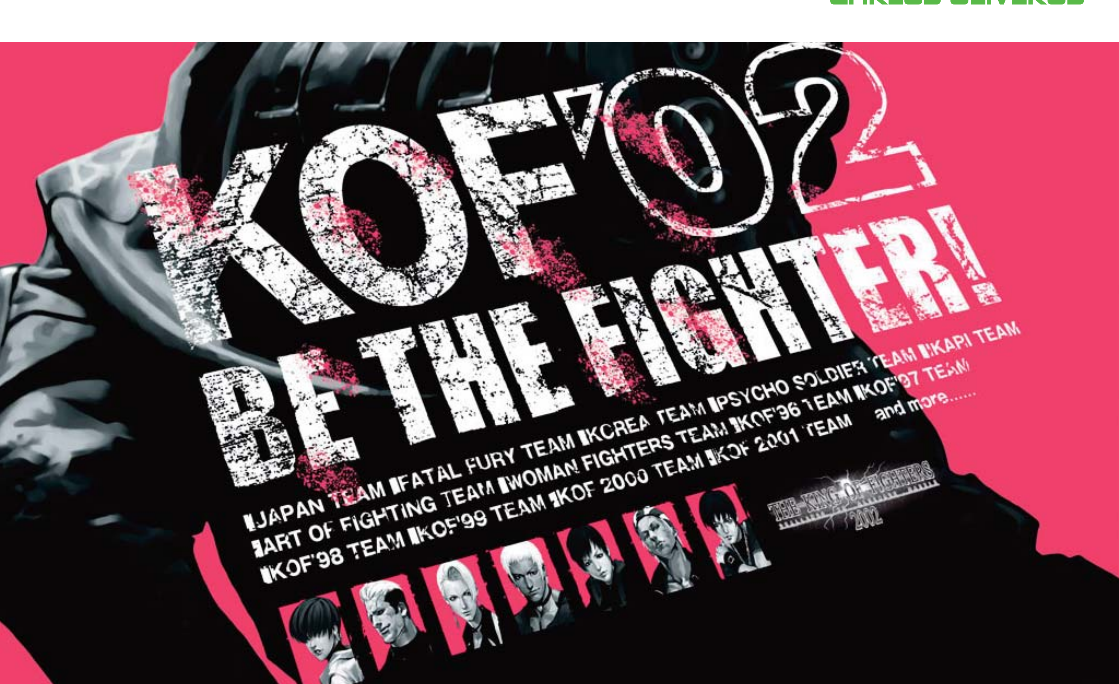
Marzo supuso un leve rayo de esperanza, con catorce lanzamientos de los que, en realidad, la gran mayoría eran reediciones. El 6 de Marzo reaparecieron **Yume no Tsubasa: Fate of Heart**, el recopilatorio retro **Princess Maker Collection**, el original RPG **Napple Tale: Arsia in Daydream**, el clasificado como “misceláneo” **Tentama: 1st Sunnyside** y los emblemáticos **Jet Set Radio** y **Shenmue 2**. Al mismo tiempo se lanzaba **Kaitou Apricot**, un *otome* (*visual novel* romántica orientada al público femenino), en el que la protagonista debía compaginar su vida de ladrona con sus intentos de relacionarse con los personajes masculinos de la historia. El 13 de Marzo se reeditó **Interlude** (*visual novel*) y el 20 lo hicieron **Record of Lodoss War** (*action-RPG*), **Zero Gunner 2** (excelente *shooter* de Psikyo), **Segagaga** (original juego de estrategia en el que nos encargábamos de dirigir la propia Sega), **Crazy Taxi 2** (todos nos acordamos, ¿verdad?) y **Kidou Senkan Nadesico: The Mission** (juego de estrategia en 3D ambientado en el espacio). Por fin, el 27 de Marzo aparece **Pia Carrot Yokoso!! 3**, en una edición limitada de 20.000 copias, y esta vez con un gran 18 en la portada, evidenciando su contenido explícito (sí, las partes 2 y 3 salieron con una diferencia de poco más de un mes).

Salvo por otra reedición más de Interlude, Abril quedó totalmente desierto. Mayo sólo vio el lanzamiento de las *visual novel* románticas **Princess Holiday** y **Cafe Little Wish**.

Sólo 4 nuevos títulos vieron la luz en Junio, pero al menos no se tomaba el pelo a los usuarios con más reediciones. Sin duda la sorpresa (grata) del mes fue **The King of Fighters 2002**, ya que a esas alturas poca gente se creía que Playmore lo terminara publicando en Dreamcast, pero fue de agradecer que cumplieran lo prometido y sacasen el que, de nuevo, muchos creyeron que sería el último gran juego de la consola. Y lo cierto es que, si bien seguía notándose que no era SNK la que estaba detrás de la producción, los de Eolith parecían haber mejorado bastante y los gráficos superaban claramente el despropósito del KOF 2001. Los personajes estaban mejor animados, los escenarios tenían más gracia y la banda sonora también levantaba cabeza. Además, se añadieron nuevos modos de juego que nos servían para desbloquear personajes, que en esta entrega llegaban a los 50 (todo un *dream match*), una cifra sólo superada en Dreamcast por Marvel vs. Capcom 2.

Continuará...

CARLOS OLIVEROS



Hablamos con:
Daniel Montes

EA ha cambiado. Por dentro y por fuera. Ya no nos abrasa con miles de lanzamientos mensuales. Ha entendido que es mejor ofrecer calidad antes que cantidad. Tuvimos oportunidad de charlar con Daniel Montes sobre dos de las apuestas más firmes de la compañía para este final de año: Battlefield 3 y The Run

GTM - En cuestión de jugabilidad, hubo algunas quejas durante la fase alfa de Battlefield 3. ¿Se han tenido en cuenta para la versión final?

Por supuesto, ese es precisamente el propósito de estas fases, pulir aspectos mejorables en el juego, tanto en jugabilidad como en desarrollo, escuchando el feedback de la comunidad y participantes y hacer crecer el juego. Precisamente el equipo de DICE es conocido por estar muy pendiente de todo el feedback que viene de los jugadores e implementarlo en sus títulos.

GTM - Los Battlefield siempre se han caracterizado por innovar entrega tras entrega. ¿Podrías comentarnos algún aspecto nuevo que incorpore el BF3 respecto a sus predecesores?

Desde luego de todas, destacaría el nuevo motor, Frostbite 2, que es una maravilla desde el punto de vista técnico, que permite mejoras muy sustanciales en aspectos como la iluminación, la destrucción, el combate, el sonido, y llevan el juego a una dimensión absolutamente realista. Además de eso, hay elementos clásicos que se han mejorado como el combate con todo tipo de vehículos, la variedad de armas, el combate urbano ...

GTM - A parte del incontestable acabado técnico. Personalmente: ¿De qué apartados os sentís más orgullosos?

Sinceramente de la jugabilidad en consola y la absoluta impresión de realismo que respira Battlefield 3 desde el primer minuto. Se han utilizado consejeros militares para hacer cada elemento lo más fiel a la realidad, es lo más cercano a estar de un conflicto bélico. La campaña SP es tremendamente sólida, y como no podía ser menos, el MP es apabullante.

GTM - Comercialmente hablando. ¿Podría ser este el primer Battlefield que destronara en ventas globales a su principal competidor, Call of Duty MW3? ¿Podríais compartir vuestras previsiones con nuestros lectores?

Hay muchos títulos importantes esta navidad y nuestro objetivo es entregar un producto de máxima calidad que sea una primera opción para muchos consumidores. Nos centramos en ofrecer la mejor experiencia de juego posible y que Battlefield se convierta en una franquicia de muy largo re-





corrido.

GTM - 64 jugadores para PC y 32 para consola. ¿Esto afectará al tamaño de los mapas? ¿Veremos mapas más pequeños en Xbox 360 y PlayStation 3?

Esa será prácticamente la única diferencia entre la versión de PC y consola, el número de jugadores, los mapas serán prácticamente iguales. Desgraciadamente hay que sacrificar cosas entre ambas versiones para que la jugabilidad sea óptima.

GTM - ¿El modo cooperativo permitirá rejugar la campaña o misiones diferentes?

Nos permitirá disfrutar misiones diferentes.

GTM - ¿Por qué se decidió "fusionar" la clase médico con la de asalto? ¿Cuál ha sido la opinión de los jugadores?

Tiene sentido que sea así, que los soldados puedan revivir a compañeros. Todas las habilidades como los kits médicos o los desfibriladores típicas de la clase Médico se incorporarán a la clase de Asalto.

GTM - ¿Contaremos con alguna sorpresa en el doblaje? ¿Alguna voz reconocida?

Se ha cuidado bastante la localización del título al castellano, pero me temo que no hay ninguna voz que nos pueda recordar a ninguna película, si es a lo que os referís. Hemos sido bastante escrupulosos con el doblaje, y los jugadores van a encontrarse una experiencia en este sentido a la altura de la parte visual sin duda.

GTM - ¿Qué puedes contarnos del argumento de NFS: The Run?

Es una carrera por tu vida al más puro estilo road movie, que nos llevará desde SAN FRANCISCO a NEW YORK, pasando por localizaciones muy míticas de EEUU. Mucha acción, una jugabilidad muy accesible desde el principio, vehículos increíbles y muchísima adrenalina.

GTM - Las QTEs vistas en el tráiler de presentación durante el E3 nos sorprendió



“La única limitación entre B3 en sus versiones de sobremesa y compatibles será la reducción en el número de jugadores”

“El video del E3 de The Run ha dado a entender que es un juego de acción y conducción. No es así”

“B3 ofrece una sensación de realismo única. Se nota el nivel de asesoramiento militar que han tenido los desarrolladores”

bastante. ¿Habrá QTEs durante la conducción o solo en las persecuciones a pie?

Son pequeños momentos dentro del juego, que no afectan a la conducción, The Run sigue la línea de NFS y es un juego de conducción.

GTM - ¿Contará con función Autolog?

Por supuesto, supuso una gran innovación el pasado año, y AUTOLOG es uno de los valores máximos de NFS, que fomenta la conectividad, compartir con tus colegas tus progresos, retarles ... No hay NFS sin AUTOLOG.

GTM - Parece una apuesta arriesgada ¿Que buscáis exactamente con esta fusión de géneros? ¿Qué perfil de jugador pensáis que responderá a esta propuesta?

Creo que la parte de acción se ha malinterpretado en el video del E3, dando a entender que es un mix de acción y conducción cuando no lo es, simplemente habrá momentos dentro del juego para tomar control del personaje y realizar determinadas acciones. Son guiños que ayudan al desarrollo de la trama del juego. Nuestros jugadores no se sentirán decepcionados de ninguna manera, ya que la línea es clásica, con un sólido argumento, y uno concepto más atractivos que hayamos visto en los últimos años en NFS.

GTM - ¿Por qué Need for Speed? ¿No teméis que se queme la marca con tanto juego y tan diferentes?

NFS es un clásico del género de conducción, y lo que queremos es darle cosas nuevas

a nuestros jugadores, no estar estancados siempre en los mismos conceptos, aunque los valores clásicos siempre permanezcan en la marca, adrenalina, diversión, un aspecto visual muy cuidado.

GTM - En este caso concreto, ¿no se ha planteado una nueva IP? A priori parece romper radicalmente con el concepto que todos tenemos de un NFS.

No, tenemos un título de simulación como es SHIFT, que pretende llegar a otro tipo de jugador y además técnicamente está a una altura fantástica. Como te comentaba antes no hay ruptura de ningún tipo, The Run es un NFS de pura raza.

GTM - Me imagino que ya contaréis con un feedback bastante amplio. ¿Cómo está siendo la espera de este título?

Muy buena, sorprendidos con los nuevos escenarios, el concepto costa a costa de EEUU, impresionados por algunas incorporaciones, y esperando a probarlo cuanto antes■

Nivel 50



Hoy en día casi cualquier triple A que se precie debe tener su modo multijugador.Bueno, malo, o lamentable, parece que el multijugador es un valor añadido casi imprescindible, sobre todo en los FPS

Por el que incluso las compañías se permiten quitar horas de las campañas individuales de juego con la excusa de centrarse en el desarrollo del multiplayer.

Pero, ¿realmente merece la pena dedicar tanto tiempo y esfuerzo a estos modos, en detrimento de la calidad del juego individual, o sólo es una excusa con la que nos venden juegos mediocres y calcados unos de otros?

Paraos un momento a pensar. Sobre todo aquellos que, como yo, rondáis los treinta.

Nuestras primeras experiencias "multijugador" tenían como adversarios a los malotes de barrio con los que nos cruzábamos en los salones recreativos. Aquello era uno contra uno, tu enemigo estaba a tu derecha, rozándote el codo. Solos frente al arcade, a modo de duelo al amanecer en los que cambiábamos los revólveres por sticks negros.

En cada salón había unos cuantos grandes duelistas; eran respetados y hasta el encargado les fiaba. Los chavales hacían corrillo para verles jugar cuando humillaban públicamente al aspirante de turno; aquellos nivel 50 de la época eran reconocidos y admirados.

Hoy en día, salvando las distancias, todo sigue siendo bastante parecido, salvo que podemos collejear a los demás desde la comodidad de nuestro sofá mientras nos echamos al cuerpo un gintonic. Eso, y que no tenemos que escaparnos del cole





para hacerlo. Aunque claro, no podemos ver el sudor bajando por la frente de nuestro rival, ni oír los improperios del perdedor, ni aceptar (o poner) la revancha en forma de moneda de cinco duros. Nadie nos reconoce en el lobby, nadie admira a nadie, porque somos cientos de miles de salones recreativos unipersonales en el salón de nuestras casas.

El componente social del multijugador actual es mentira. No va más allá de la inmediatez de echar unas risas con los amigos, de seguir subiendo niveles por inercia, del deseo de estar arriba del todo en la tabla, aunque sólo nos importe a nosotros mismos.

Volvamos al pasado otra vez; ahora, a recordar grandes momentos de nuestra vida de jugones. La batalla final contra Ganon en el Ocarina, la vuelta a casa de Red Dead Redemption, la muerte de Aerith, el final de MGS3, la primera vez que lees “Me llamo Guybrush Threepwood…”, las tardes de spectrum con nocilla, tantas y tantas horas paseando a Ryo Hazuki…

Las hazañas épicas de la vida de un jugón siempre son en solitario. Esos momentos que nos hacen volver años atrás, cuando decimos “joder, que juegazo”, y una sonrisa se nos asoma sin querer al recordar una historia, una conversación, una batalla…

Los juegos y sagas que quedan de por vida en nuestra memoria colectiva de jugones son los que nos han puesto la piel de gallina, los que nos han hecho reír, llorar, meternos en la piel del protagonista. Y todos esos momentos los hemos vivido con la única compañía de nuestro pad.

Con todo esto no quiero decir que cualquier tiempo pasado fue mejor, ni mucho menos.

Vaya por delante que la generación actual de consolas nos ha dado muchos grandes títulos y nuevas formas de jugar, aunque quizá la facilidad del gráfico apabullante ha dejado de lado las buenas historias, permitiendo que los fuegos artificiales sean el fin en sí mismo, y no un medio más para mantenernos pegados a la consola.

Hoy, que las desarrolladoras tienen medios para hacer lo que técnicamente era imposible hace 10 años, no podemos admitir que nos vendan como obra



maestra del videojuego cinco horas de campaña normalita, con un guión mediocre y, eso sí, multijugador.

No me vendan orgullosos que "nos hemos centrado en el juego online" como excusa. Porque hace años que no encuentro un multijugador realmente original y al que me apetezca jugar, más allá de echar una pachanga con amigos de vez en cuando.

La mayoría de veces que enciendo la consola, lo hago buscando una buena historia, un reto, un escape. Vale que pago mis euros de Live Gold al año, pero lo acabo usando en días contados, cuando necesito descargar algo de estrés, y no tengo nada mejor a mano que la recompensa instantánea de subir un par de niveles pegando tiros a pequeños yankis chillones.

Para mí, un buen juego es aquel que está cuidado, que tiene un buen guión y una historia original, que me da unas cuantas horas de gameplay y que por lo que sea me engancha. Que tenga multijugador o no, es algo totalmente accesorio y que nunca he echado de menos en un título, así que no veo justificación posible a la reducción de horas, tiempo, esfuerzo y dinero en crear un buen juego individual sólo por que éste lleve incluido un modo multi que, en el mejor de los casos, será tremendamente mediocre.

No quiero ni pensar, cuando dentro de unos años saquemos la 360 o la PS3 del armario de las reliquias para echar una partida a cualquiera de estos títulos con "grandes modos online" y rejugar-



los, cómo se nos quedará la cara al ver la mentira que nos han vendido todo este tiempo con excusas baratas. Porque para entonces, cuando ya no haya servidores en los que seguir subiendo de nivel, sólo quedarán los juegos desnudos, la verdad de los guiones insulsos y los gráficos de cartón piedra que no tienen nada detrás.

No sé si es que nos engañan y nos tapamos los ojos para no verlo, o realmente existe esa necesidad por parte de los jugones de tener un multi en cada título FPS, pero todos los años consiguen que nos traguemos la última porquería de las franquicias sin rechistar. El último juego de cada saga siempre será más corto, más pobre de historia, se habrá hecho más deprisa y corriendo que el anterior. Pero, eso sí, tendrá cinco mapas totalmente nuevos en los que explayarse matando yankis chillones.

Y, aún sabiéndolo, volveremos a comprar la misma basura. Y probablemente nos echaríamos las manos a la cabeza si el -rellenar con el FPS favorito- que saliera la próxima navidad no llevara multijugador.

Porque ya no nos damos cuenta de que el multi sólo es un añadido más o menos atinado en la mayoría de los juegos, y que, haciéndonos creer que es el juego lo accesorio, nos están timando año tras año. Y se nos ha olvidado que, desde luego, ninguna condecoración con estrellitas nos hará ser de nuevo el duelista de salón recreativo.

MARAH VILLAVERDE
PODCAST GAME OVER







GTM Opina:

Una revolución, que no es real



Sergio Colina
Redactor de GTM

En ocasiones grandes títulos pasan desapercibidos, en cambio otras se atribuyen méritos no justificados a otros, que aún siendo grandes juegos, no son merecedores de estos

Escribo estas primeras líneas sabiendo, que desde ahora me voy a poner en el punto de mira de aquellos defensores a ultranza de Minecraft, al que consideran toda una innovación y que no dudan en ensalzar sus virtudes entre la que suelen destacar la aportación de aire fresco en el sector.

Vayamos por parte señores, como bien reza el dicho, no todo es blanco ni negro, y no pretendo robarle todo el merito que posee el juego, ya que además de injusto sería una estupidez, ningún juego consigue el numero de ventas que Minecraft ha conseguido vendiendo solo humo, pero creo sinceramente que se ha encumbrado este título de una forma un tanto exagerada, atribuyéndole méritos impropios.

A su favor podemos asegurar que Minecraft presenta un gran potencial en si mismo, permitiendo una creación interactiva, en la que los límites los pone la imaginación de cada uno.

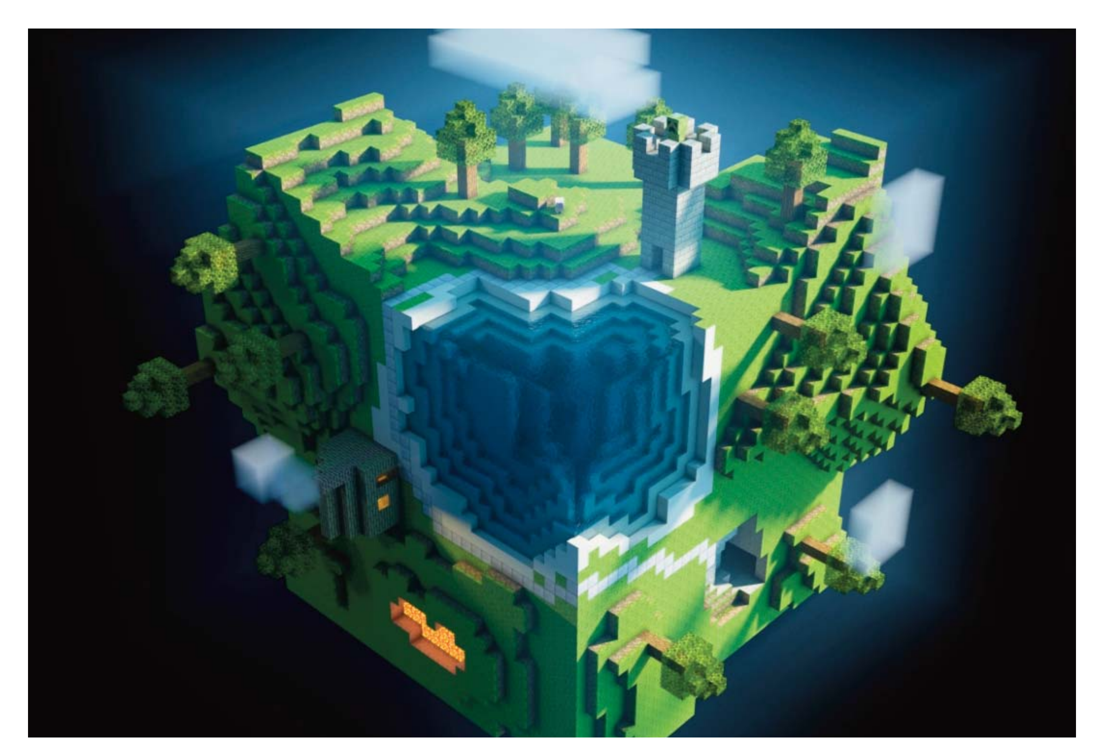
En contra, que no basta con esto para erguirse como algo diferente o una revolución en el panorama actual. Minecraft cuenta con una gran idea y unos excelentes mimbres para poder convertirse en todo un referente, pero a día de hoy no lo es.

A pesar de las novedades implementadas podríamos asegurar que Minecraft actualmente es poco más que un Lego a gran escala, con todo lo que esto supone.



El título hoy por hoy, y después de las actualizaciones realizadas, no llega a ser un producto acabado y consistente

Muchos argumentaran que cada juego es lo que es, y ofrece lo que ofrece y no se debe de teorizar sobre cómo debe de ser un videojuego. Totalmente de acuerdo, es cierto cada producto tiene su mercado y ofrece una ex-



periencia, pero no tiene sentido el vender un producto argumentando un que posee un gran potencial futuro del cual aún no se hace gala. Pongamos un ejemplo, salvando las diferencias, nadie entendería que nos vendieran el editor de misiones del Neverwinter como un juego en si mismo argumentando que nos permite crear nuevos mundos, mazmorras y experiencias personalizadas, consiguiendo así que numerosas horas de entretenimiento

.Igualmente en muchos juegos de "construcción" o "simulación" suele existir un modo libre en el que podemos dar rienda suelta a nuestras inquietudes creativas sin restricciones, pero siempre a modo de complemento al modo campaña sobre el cual se fundamenta el juego. Es esto lo que echo en falta en Minecraft, la existencia de "algo" más que complemente su vertiente creativa, algo que consiga aportar una motivación extra a los jugadores que les lleven a otras cotas que no sea el mero construir por construir, ya que a medio plazo no basta, y son numerosos los que acaban dejando el juego aburridos.

No obstante existe algo claro, y es que en ningún momento podemos hablar de innovación o revolución. Puede que en un futuro Minecraft se convierta por pleno derecho en una experiencia única e innovadora, pero a día de hoy se está juzgando a este juego por su potencial y no por lo que ofrece.

Minecraft ha hecho uso de unas herramientes con las que ya contaban algunos juegos, y les ha otorgado la categoría de juego en si mismas

GTM Opina:

¿Síndrome de Diógenes digital?



Dani Meralho

Redactor de GTM

La duda me corroe. Si hay personas que acumulan basura, suciedad o utensilios que para sí mismos no tienen uso aparente, ¿por qué no vamos a padecer lo mismo digitalmente?

Wikipedia - Síndrome de Diógenes: *Se caracteriza por el total abandono personal, social y por el aislamiento voluntario en el propio hogar, acompañados en la mayoría de los casos por la* ***acumulación*** *en él de grandes cantidades de dinero o de desperdicios domésticos.*

Después de leer esto echad un vistazo a vuestro alrededor . ¿Todo lo que hay lo usáis realmente? ¿Podríais echar a la basura muchos de esos objetos y



vuestra vida seguiría igual? ¿Los echaríais de menos? Si vuestras respuestas son afirmativas a excepción de la última entonces, hacéroslo mirar. Tenéis muchas probabilidades de que, en el futuro, padezcáis **síndrome de Diógenes** de algún tipo.

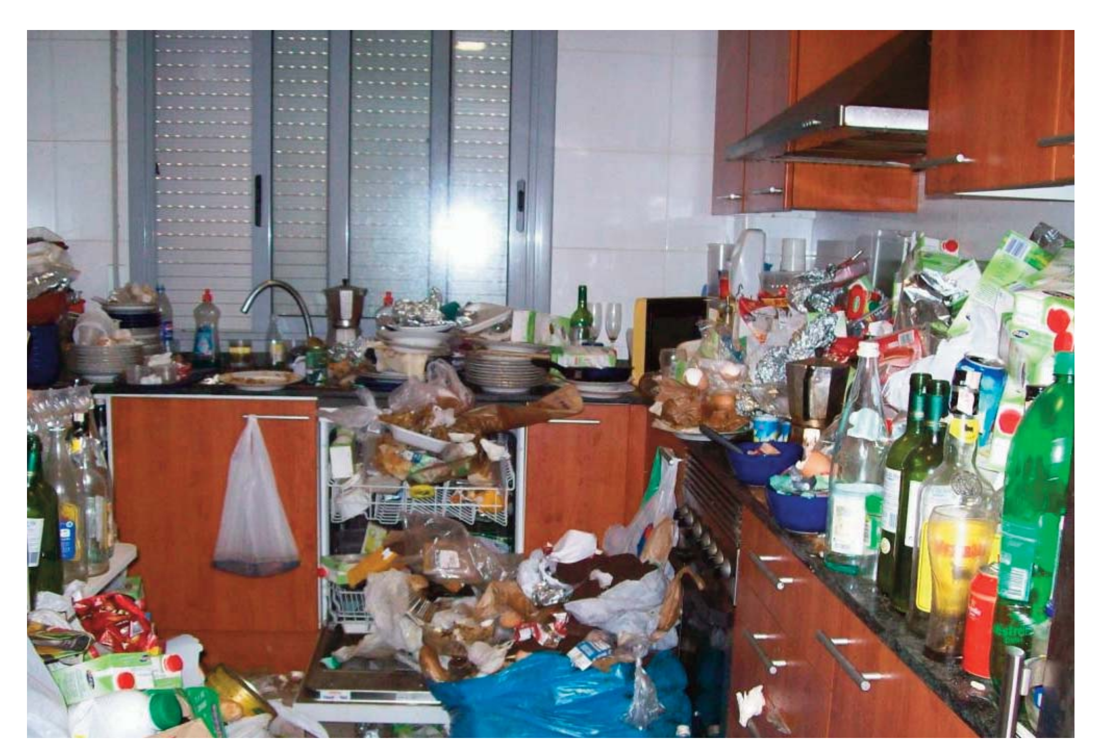
Sí, exagero. No tiene porque ser así y quien más y quien menos, gusta de guardar todo lo que con tanto ahínco ha ido consiguiendo a lo largo de su vida. El problema es cuando uno ya no hay espacio para nada más.

No me preocupaba esto realmente hasta estas últimas vacaciones cuando me di cuenta de que realmente tenía un problema. Para bien o para mal yo dispongo de dos lugares de residencia y en ambos --cuando me hago una escapada en verano-- tengo videojuegos de sobra para pasar el rato. Muchos de ellos por desgracia apenas desprecintados y otros en Steam todavía sin instalar.

Que levante la mano aquel que en Steam no tenga una gran lista de juegos comprados y todavía por descargar

El caso es que se acumulan tanto en estanterías como en el disco duro y no parece que vaya a mejorar la cosa.

“Para más adelante”. Siempre digo lo mismo y al final acaban olvidados durante años. Incluso varios “must have” siguen



totalmente vírgenes en el disco duro de mi Pc o en sus cajas aguardando a que les dé un meneo..

Sé que no soy el único al que le sucede eso. De hecho si hiciéramos una encuesta veríamos que el 90% de las personas estarían en la misma situación.

La alternativa a nuestro basurero particular es nos guste o no el formato digital. Más limpio y no ocupa espacio real, pero al final es más de lo mismo y uno se ve entonces obligado --en casos más extremos-- a hacer acopio de soportes ópticos y demás. Que levante la mano aquel usuario de Steam que no tenga una gran lista de juegos comprados y todavía por descargar. Se da el caso --totalmente veraz-- de quien pasa del centenar y sólo ha probado un par de ellos. Yo mismo tengo una buena colección de juegos de Star Wars y a día de hoy, creo que habré jugado a uno y unos escasos cuarenta minutos.

Con las nuevas ofertas, con la cantidad de juegos indie y recientes distribuidoras, salen juegos cada mes casi como si los regalaran. Además uno termina siempre haciéndose tanto con películas como con música, programas y demás. Todo ello a tan sólo un click de distancia. No nos paramos a pensar que un cajón por muy grande que sea, siempre acabará llenándose.
Gasta menos y dosifica lo que descargas. Compra lo estrictamente necesario. Esa sería la solución.

En nuestras estanterías se acumulan una cantidad ingente de juegos a los que por una causa u otra, nunca hay tiempo de darles su oportunidad


TABLETAS
ANDROID
1.0
Pepo'11

Descubriendo las tabletas

En este artículo no pretendemos dictaminar cual es el mejor tablet Android del mercado. En un entorno tan cambiante sería algo estúpido. Pero sí que vamos a intentar arrojar luz sobre lo que debemos tener en cuenta

Hasta hace un par de años, muy pocos tenían ni siquiera constancia de la existencia de este sistema operativo. 2 años después estamos hablando de una cuota de mercado que supera el 43% de dispositivos móviles tan solo en EEUU. Un sistema que ha sido adaptado no solo a móviles, sino que a día de hoy está presente en lectores de mp3, tabletas, televisores, ordenadores, o hasta electrodomésticos tan dispares como neveras o microondas. Su versatilidad y adaptabilidad son sus principales virtudes. Pero también supone los mayores quebraderos de cabeza para los consumidores a la hora de hacer frente su adquisición.

Al contrario de lo que ocurre en iOS, no estamos ante un sistema operativo cerrado. Android está basado en Linux, y el acceso a su código está al alcance de relativamente todo el mundo. Ahora bien, lo que con la teoría en la mano significa que casi cualquiera pueda programar en él y adaptarlo a sus necesidades, significa a su vez que es nuestro deber como potencial comprador saber que dispositivo va a cubrir las necesidades que demandamos. Un galimatías que tiene su razón de ser en el hecho de que un dispositivo no va a ser igual a otro por el mero hecho de incluir la misma versión de Android.

Y para colmo todas estas "ventajas" han hecho que desde China nos lleguen suculentos clones con prestaciones sobre el papel superiores a las comercializadas por las grandes multinacionales clásicas. La oferta es casi infinita. Pero no es oro todo lo que reluce. Bucear en esta compleja opción puede traernos consigo más de un disgusto por no saber realmente lo que estamos comprando. Así que comencemos a ponernos manos a la obra para poder desgranar las opciones y hacernos con la que realmente nos valga.

El tamaño

Debe ser la primera criba que debemos tener en cuenta a la



Al ser un SO abierto, y gracias a la creciente popularización de las tabletas, la variedad de oferta que podemos encontrar es altísima



hora de elegir un modelo de tableta. Si atendemos únicamente a este producto, los modelos suelen tender a dos tamaños, de 7” y 10”. Aunque ultimamente se han empezado a comercializar con relativo éxito los de 8”. Es probablemente la variante más subjetiva del conjunto. Pero por experiencia personal siempre suelo recomendar una de 7” para uso en exteriores y la de 10” para empleo doméstico. Si somos asiduos a realizar viajes en transportes colectivos, la de 7” se muestra como un objeto mucho más manejable que su hermano mayor. Manejar una de 10” en estas circunstancias se ofrece como una opción un tanto más torpe.

Una pequeña pista a la hora de saber si con un dispositivo vamos a tener una experiencia satisfactoria es su compatibilidad con Android Market

Tipo de pantalla

Segundo punto a tener en cuenta. No vamos a entrar en guerra de resoluciones. Cualquier dispositivo capaz de ofrecer una resolución mayor de 800x480 ya es una opción aceptable. Cuanto más subamos en la calidad de la



Compatibilidad con Android Market

A pesar de que Android es un SO abierto, Google ha intentado de alguna manera ofrecer un sello de calidad que garantice a los compradores de que la experiencia Android en ese dispositivo va a ser satisfactoria.

Esto viene marcado por la compatibilidad con el Android Market. Para poder acceder al principal atractivo del sistema (donde se encuentran las 400.000 aplicaciones que darán vida a nuestra tableta), el dispositivo debe cumplir una serie de condiciones mínimas de hardware. Esto tiene como consecuencia directa que muchas tabletas comercializadas no alcanzan estos mínimos, y por tanto, tienen prohibido su acceso.

Para paliar esta situación, muchos fabricantes han habilitado sus propios markets. Obviamente no hay color entre lo que ofrece el original, con lo que nos puede ofrecer cualquiera de estas soluciones alternativas.

misma, obviamente más se inflará el precio final del producto.

Los tiros a la hora de elegir una pantalla adecuada van más en la línea de discernir entre una pantalla resistivia o una capacitativa. La diferencia entre una y otra difiere en su función. La inmensa mayoría de tabletas comercializadas, por no decir prácticamente todas, basan su principal atráctivo en el hecho de que podemos interactuar con ellos directamente sobre la pantalla. Éstas son táctiles. Ahora bien, no todas ofrecen las mismas prestaciones y sensaciones. Las pantallas resistivas basan la recogida de información en la presión que ejercemos sobre ellas. Debemos presionar la pantalla para poder hacer uso de la tableta. Las capacitativas en cambio registran la orden con tan solo apoyar el dedo sobre ellas. Por mucho que la primera traiga consigo la coletilla de alta sensibilidad, la experiencia no es la misma por ningún sitio. Y si a esto añadimos que muchas pantallas capacitativas son multitáctiles, no hay color a la hora de elegir un componente u otro. Gran parte de los sucedáneos que provienen de china a precios realmente golosos traen consigo la primera trampa. Muchas incorporan una pantalla resistiva. Esta elección no debería ni ser tal: huid de las pantallas resistivas. Supone un desembolso que en muchos casos es hasta un 100% más caro en relación a un producto de similares características pero con pantalla resistiva. Pero es un dinero que va a estar bien invertido.

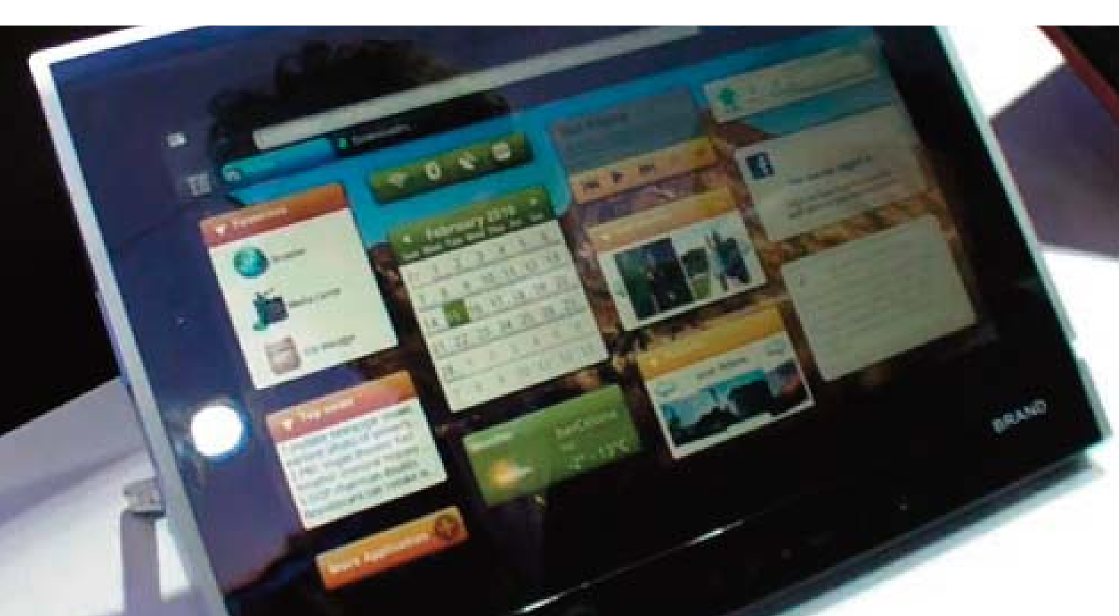
Debemos desechar de inmediato todas aquellas tabletas que incorporen una batería inferior a 3500 mAh. Algunas llegan a agotarse a la hora de encenderse

Batería

Las tabletas consumen. Y mucho. Si pensáis que vuestro smartphone chupa batería, pensad que estos dispositivos cuentan con una pantalla mucho más grande y si tenemos activado el 3G/Wifi, ya ni os cuento. Este es otro caballo de Troya que suelen colarnos los dispositivos chinos. De nuevo, aquí ya entran en juego las particulares de cada uno. Pero una autonomía de menos de 5 horas de reproducción no es admisible. Y para ello hay que tirar de baterías como mínimo de 3500 mAh. Me he llegado a encontrar tablets que incorporaban baterías de 1000-1200 mAh. Esto supone un uso de no más de una hora y cuarto a pleno rendimiento. Fijaos muy bien en esta caracterísitca porque suele ser una de las que menos se habla a la hora de ofrecer tabletas.

Memorias

La capacidad de las tabletas depende mucho de los modelos. Hay modelos que incluyen que van desde los 2GB hasta los 32GB. Aún cuando optéis por un modelo de este volumen, aseguráos que al menos incorpora un puerto USB o lector de tarjetas SDHC o similar. Este hecho es totalmente imprescindible en table-





tas de menos de 4GB, ya que el SO ocupa una parte muy importante de capacidad a la que no vamos a tener acceso.

En cuanto al apartado de memoria RAM, como en un PC de sobremesa, nunca vamos a tener suficiente. De primeras deberíamos desechar toda tableta que no traiga consigo un mínimo de 512Mb DDR2 si vamos a usarlo casi de forma exclusiva para aplicaciones 2D. Si obtamos por aplicaciones 3D, el mínimo debe ser 1GB. Y aun así iríamos un tanto justos. En este sentido no os fiéis nunca de las tabletas chinas. No es un hecho aislado ofertar productos con 256/512/1Gb de RAM y con él en las manos ver que realmente solo trae 128Mb.

Procesador

Probablemente la parte más importante de la tableta, y la que va a marcar a buen seguro el precio que vamos a acabar pagando por él. En el chipset que monte van a radicar muchas de las principales virtudes de nuestra tableta más allá de los MHz que sea capaz de mover.

Aunque poco a poco van a ir apareciendo cada vez más tabletas que monten procesadores en paralelo, siguen siendo a día de hoy la oferta más amplia los mononúcleo. Resumiendo rápido para neófitos, debemos atender a dos parámetros básicos, su velocidad y si capacidad para soportar flash. Esto último es sumamente importante dada la particular naturaleza de los tablets. Si nuestro dispositivo no es capaz de soportarlo, perdemos un comoponente porcentual sumamente importante a la hora de navegar con él. Es primordial que la tableta lo soporte.

En cuanto a la velocidad del procesador, el mínimo a día de hoy recomendado es de 1GHz. Actualmente ya han aparecido tabletas a 1,5 GHz. Una buena opción si no queremos hacer frente al fuerte desembolso que puede suponer acceder ahora mismo a una de doble núcleo.

De la misma manera es muy importante saber las características técnicas del chip gráfico de apoyo. Hay varias opciones disponibles. Pero en este apartado, si lo incorpora, es que estamos optando por un tablet de gama media-alta. Y en ese sentido es mejor no jugarsela. Tegra, de nVidia es una de las opciones más fiables que podemos encontrar.

Sistema Operativo

Android no corre. Vuela. En apenas 3 años hemos recibido hasta 9 versiones del S.O. Hoy en día es muy común ver que las tabletas de nueva cuña montan el 3.0 Honeycumb. Como mínimo



deberiamos optar por una que traiga de serie 2.2 Froyo, y que esta tenga el soporte necesario para recibir una actualización en el futuro a versiones más actuales. Ese es otro serio hándicap de las tabletas provenientes de China. Muchas traen esta versión, pero muy pocas, por no decir casi ninguna, reciben el soporte necesario para actualizarlas a 2.3 o 3.0. No podemos actualizar por nuestra cuenta y riesgo un SO Android. Este debe ser sometido a una serie de pruebas y escritura de código fuente para poder hacer que sea compatible con nuestro dispositivo. Y este proceso lo lógico es que sea hecho por la empresa que ha fabricado la tableta. No obstante, si estamos pensando adquirir una tableta sucedánea, debemos informarnos si hay una comunidad detrás de usuarios lo suficientemente importante para poder salir adelante una vez que la empresa matriz deje de darnos el soporte necesario. Si realmente optamos por una tableta de gama media-alta, el 3.0 es el mínimo. Sea la casa que sea la que manufacture la tableta, aseguraos que tiene soporte técnico, tanto a nivel de software como de hardware.



Extras

Entre los extras que más debemos valorar a la hora de elegir nuestra tableta deberíamos encontrar en primer lugar que incorpore una tarjeta wifi. Suele sonar a perogrullo, pero no todas la traen. De la misma manera, como ya hemos indicado anteriormente, un lector de tarjetas o u puerto USB de lectura. Con esto nos aseguraremos que no nos quedamos cortos de almacenamiento en un periodo corto de tiempo.

La cámara es otro extra que debemos tener especial cuidado. Si buscamos este añadido, debemos desechar directamente las tabletas chinas. Las ópticas que montan y las resoluciones que manejan no ofrecen los estándares mínimos de calidad. Para obtener algo mínimamente satisfactorio, buscariamos una de 3MPx para la cámara trasera, y de 1,3Mpx para la frontal. Todo lo que sobrepase de esos baremos, bienvenido sea.

Como complementos podemos buscar compatibilidad con 3G , salida HDMI (muy recomdable si contamos con una buena tableta) o la posiblidad de poder conectar un teclado/dock de carga /batería extra a su puerto USB. Como es lógico, todos estos extras acabarán por inflar el precio de nuestro dispositivo hasta donde queramos gastar.

TEXTO: G. MAULEÓN

El país de los tontos

Mostrando 2 resultados

1. 

Ghost in the Shell 2: Innocence (**Blu-ray** - 2010)

Cómpralo nuevo: **EUR 21,37**

Para recibirlo el **jueves, septiembre 22**, cómpralo antes de **16 horas** y elige el envío 1 día.

Sólo hay 1 en stock. Cómpralo cuanto antes.

2. 

Ghost in the Shell 2 - Innocence [Reino Unido] (**Blu-ray**)

Cómpralo nuevo: **EUR 9,92**

Para recibirlo el **jueves, septiembre 22**, cómpralo antes de **19 horas** y elige el envío 1 día.

Trilogía de Regreso al Futuro en blu-ray (España): 49 €
Trilogía de Regreso al Futuro en blu-ray (Inglaterra): 23 €
La cara de profundo imbécil que se te queda cuando te das cuenta de que te están timando... no tiene precio



Carlos Oliveros
Redactor Games Tribune

Lo confieso: soy de ésos que tocan las narices diciendo que ya conocía tal grupo antes de hacerse famoso, o tal serie antes de que la emitieran en España (aunque esto cada día es más normal). Y desde luego, soy de ésos que compran en Amazon prácticamente **desde que existe**. De hecho, sólo tuvieron que darse dos circunstancias para que me convirtiera en un cliente ridículamente fiel de este referente mundial de tienda *online*: ganar mi primer sueldo y convencer a mi madre de que pusiera Internet en casa, hace ya "y pico" de años.

Es más, creo que he ido comprando **todos mis discos** de Nickelback y de Eric Clapton en Amazon USA, así como mis *omnibus* de X-men, Thor, Transformers y un largo etcétera. El motivo, con los primeros, era obviamente que no me daba la gana pagar el doble de su precio original por adquirirlos en España.

Y es que, cuando un disco te cuesta más barato comprándolo desde el otro lado del globo, incluso añadiéndole el envío, y al mismo tiempo tienes a individuos como Teddy Bautista (con un sueldo y una pensión mayores que el de muchos presidentes electos del mundo) diciendo que en España los discos no son caros sin que se les caiga la cara de vergüenza, uno sabe que está haciendo el canelo en su país. No puede ser que en mi visita mensual a Fnac se me pongan los ojos como platos al ver que Mechanical Animals de Marilyn Manson sigue costando entre 15 y 20 € según el mes (que ésa es otra) y en ese mismo momento desde la *app* de Amazon en mi iPhone lo tenga al alcance de la mano por **la tercera parte** de esa cantidad.

Por eso nunca me extrañó que Amazon estuviera presente en USA, Canadá, Francia, Alemania, Inglaterra, Italia, China y Japón (incluso desde ésta última he comprado alguna cosa), pero no en España. Para una multinacional de semejante peso, que ha demostrado que sabe cómo

Aquí mando yo...

Me sigue dando miedito que esta señora, "profesional" del cine hasta que entró de forma casi mágica a dirigir un ministerio (y el señor presidente no veía conflicto de intereses ahí), sea la principal responsable de que en España suframos ya no sólo un canon, sino la ilegalización de las descargas y posibles persecuciones a los usuarios, unos precios abusivos en música y cine a pesar de nuestros sueldos y unos mercados incapaces de evolucionar. Ah, también es la misma que ha quitado subvenciones al teatro y a la música para dárselas (cómo no) al cine español. Y aquí no pasa nada.



hacer las cosas, tener que enfrentarse a un Ministerio de Cultura como el nuestro, a una SGAE para la que la transparencia es un chiste y a unas políticas de mercado que parecen aseguradas con cadenas no debe resultar interesante en absoluto. Que el Ramoncín o la Sinde de turno te digan cómo vender cuando sabes mil veces más que ellos sobre la difusión eficaz de esa Cultura que dicen proteger tiene que ser para reír, por no llorar.

No obstante, al final hay que seguir expandiéndose y, si Amazon no lo hace, vendrán otros y tomarán el lugar que podrían haber ocupado ellos. Y gracias a esa lacra que sufrimos los españoles, llamada Ministerio de Cultura, la tienda online que ha sido ejemplo para empresas de todo el mundo se ve reducida a "otra Fnac". Con los mismos precios salvo por honrosas diferencias de unos céntimos, o de un par de euros en el mejor de los casos. Adiós a esas ventajosas ofertas que veíamos en Amazon UK o en Play.com, que ponen a nuestra disposición la trilogía de Regreso al Futuro a 26 € menos que en tiendas españolas (ídem con los videojuegos).

El ejemplo perfecto y mi consiguiente indignación los tenemos en **Ghost in the Shell 2: Innocence** y en la imagen que acompaña a este artículo. Cuando entro en Amazon.es y busco esa obra de arte de la animación japonesa, resulta que disfrutar de Mamoru Oshii en todo su esplendor me cuesta **más del doble** en España que en Inglaterra. Y no es que se trate de una edición especial con más extras o de un raro artículo de colección. No, no, es **la misma maldita película**, hasta en los idiomas que incluye. Ah, pero con una importante diferencia: en la nuestra, aparte del texto traducido en la carátula, pone "Ministerio de Cultura".

A eso se reduce todo. Aquí cada minucia debe pasar por el filtro de nuestro ministerio. Ése dirigido por una señora muy experta que trabajaba en el cine hasta que se metió a ministra sin que importase un pimiento el evidente conflicto de intereses. Gracias a personajes así y a los figuras de esa asociación "sin ánimo de lucro" llamada SGAE somos los tontos de Europa, con sueldos inferiores a los ingleses y unos precios realmente flagrantes en cultura. Aquí el *blu-ray* de El Planeta de los Simios (1968) cuesta lo que la saga clásica completa en Inglaterra. Y mientras se persigue la supuesta piratería tampoco se permite a servicios como Netflix operar como deben.

Por mi parte, como no me considero tonto del todo, me voy a Play.com y me llevo el *pack* de las dos Ghost in the Shell por lo que aquí me cuesta una. Con envío gratis, que no está mal.

Amazon.es ¿Una gran noticia?



El portal Amazon.es, es ya una realidad, y los usuarios españoles tenemos la opción de realizar nuestras, cada vez más numerosas, compras online, en él. Esto que de inicio sería una gran noticia para todos nosotros, enmascara una realidad que no resulta tan alagueña. Hoy por hoy su existencia no ofrece ninguna ventaja en el panorama existente



Sergio Colina
Redactor Games Tribune

¡Genial! ¡Ya está aquí! ¡Por fin! muchas de estas expresiones salieron de la boca de los numerosos clientes existentes en nuestras tierras cuando vieron que Amazon.es abrió sus puertas, y es que miles de usuarios se felicitaban celebrando el desembarco de la gigante estadounidense, referente del comercio electrónico a nivel mundial, llamada a iniciar por fin una auténtica "revolución" en nuestro mercado.

Desde hace un tiempo, cuando ya se iniciaban los rumores del posible aterrizaje por parte de Amazon en nuestras tierras, varios éramos los escépticos que temíamos que lo que a priori era una magnífica noticia, se convirtiera en una pronta decepción.

Es muy positivo sin duda contar con una mayor oferta, pero no dejemos que un árbol nos impida ver el bosque. Lo que podría haber resultado un golpe de autoridad en el mercado del comercio electrónico de nuestro país se ha quedado en un más que modesto posicionamiento inicial, y es que señores las cosas no se han hecho bien por parte de Amazon y cuando uno no pone toda la carne en el asador es muy probable que acabe "pasando hambre".

De buen principio, no se ha cuidado la "sucursal" española de Amazon, encontrándose los usuarios que acudían a ella numerosos errores que daban una clara idea de lo improvisado de la apertura, y es que escasos 10 días antes de la apertura de la web los responsable de amazon ocultaban a sus proveedores la fecha de su salida en España, lo que ocasionó que numerosos editores no llegaran a tiempo de cerrar sus acuerdos de suministro, con el consiguiente desabastecimiento de productos.

Dejando aparte otros errores a día de hoy, como la inexistencia de ciertos libros y artículos con una gran demanda, o la falta de acuerdo entre diversos grupos y la propia Amazon, que de buen

Precedentes poco alentadores

Una situación muy parecida a la que se está dando con la apertura de Amazon.es es la que se produjo con la apertura de Zavvi.es, y los precedentes no resultan para nada optimistas. Lejos de monopolizar las ventas por parte de los usuarios de nuestro país, que ya confiaban en la página inglesa, muchos de ellos siguieron confiando en la sucursal inglesa debido a los mejores precios existentes en ella.

El comercio online no tiene fronteras y mucho me temo que en el caso de amazon.es se repita la historia.



seguro acabaran siendo subsanados en breve, me centraré en lo referente al ocio digital y más concretamente en los videojuegos.

En este apartado es donde encontramos un despropósito de dimensiones épicas. Una vez ingresamos en la web y transcurridos apenas 5 minutos vemos con sorpresa que la mayoría de los títulos que posee para su venta Amazon, son versiones UK o alemanas, lo que nos empuja a hacer una rápida reflexión. ¿Qué sentido tiene establecer una página española existiendo ya Amazon UK, si al final vas a limitarte a traer los productos existentes en ésta última? ¿Qué valor añadido con respecto a su hermana anglosajona nos ofrece Amazon.es?

La respuesta lógica a estas preguntas, sería un precio más ventajoso ¿no? Pues aquí es donde radica el quid de la cuestión ya que pudimos observar que no solo no se había reducido sino que en muchos casos se aumentó considerablemente. A modo de curiosidad comentar el caso concreto de L.A. Noire que el día de apertura de amazon.es costaba 72€ (siendo la versión UK, la ofertada) mientras que adquirirlo en su homóloga británica no llegaba a los 35€.

Este hecho desgraciadamente ya se ha producido con anterioridad y es que en páginas referentes en cuanto a ventas de videojuegos de importación se refiere como Zavvi, sufrieron una variación de precio, que si bien puede estar justificado por los impuestos y tasas, convierte a la sucursal española en una opción poco atractiva

Y es que mientras un mismo producto cueste más barato en otros territorios que en nuestra tierra patria, lo lógico es que los compradores se decanten por adquirirlo allí donde consiguen mejor precio. Otro gallo cantaría si aquí se ofreciera un producto diferenciado (misma versión que se comercializa en las tiendas físicas en nuestro país) un mejor precio, o en su defecto el mismo producto pero con un plazo de entrega sensiblemente más reducido.

Es justo decir, no obstante, que este problema de duplicidad de precios se ha ido solucionando a lo largo de los días y hoy por hoy resulta difícil encontrar casos tan sangrantes como el anteriormente comentado.

Mucho me temo pues, que queda por recorrer un gran camino antes de que Amazon.es pueda "revolucionar" como muchos esperan el panorama de comercio electrónico en nuestro país, si más no en lo que a compra de videojuegos se refiere.

Aunque ya sabéis lo que se dice, ¡la esperanza es lo último que se pierde!

Escuchar, mirar y jugar



Este mes, usamos el nuevo servicio de Google a como dé lugar, probamos el sistema de streaming legal que desbarrancó de su podio a Blockbuster y nos divertimos jugando con la versión nac & pop del Guitar Hero

UNO

Jamás quedaremos afuera de nada, de eso seguro. Llegó Google Music y, todavía, no está disponible en Latinoamérica. Hecha la ley, hecha la trampa. Para quienes quieran utilizarlo, y aquí va un tip maravilloso, más de pícaro que de pirata, pueden registrarse con el zip code de California, el 90210, ¿recuerdan Beverly Hills 90210, no?, bueno, era por eso, 90210 es el código postal de California, una de las zonas que sí acepta Google Music. Lo dicho: queremos pertenecer a todo con simultaneidad, sin desfaces de tiempos. Esta aplicación tiene su correlato en el concepto de "la nube", donde se dejó de guardar toda la información en las PC y desde ahora, desde hace algún tiempo en realidad, pueden tener sus archivos alojados en Internet. En lugar de tener gigas ocupados, podrán hospedarlos en el ciberespacio, en algún lugar intangible. Así, Google provee de una herramienta que se añade al navegador y scanea tu música, archivos y demás y te lo sube. Fácil y simple. Acepta un número tremendamente avasallador: 20.000 canciones y no pregunta si son legales, ni ilegales, ni nada por el estilo. Suben la música y la escuchan desde cualquier aparato con acceso a Internet e, incluso, esta plataforma también es apta para teléfonos o dispositivos que tengan Android. Este es un paso definitivo hacia los "contenidos absolutos" en "la nube", como aquellas computadoras con Chrome como sistema operativo –sí, leyeron bien, sin desktop ni nada más que un Chrome-. Navegadores que llevan directamente a "la nube" y de ahí el acceso a Internet y a todos los archivos allí colgados. El postulado de Dropbox, aquellos discos rígidos virtuales en "la nube", superados por Google y el mundo, ahora sí, cada vez más rendido ante la monarquía del gigante de Internet. ¿Y si un día deciden llevarse todos nuestros archivos y mandarse a mudar? Bueno, nos quedará el recuerdo del al menos lo intentamos y en California estarán, como siempre, felices por ello.

DOS

Vino Netflix a la Argentina y, según parece, la cultura de consumo volverá a mutar. Es que la vida, desde el punto de vista de la biología, implica la capacidad de nacer, crecer, reproducirse y morir, y, a lo largo de sucesivas generaciones, evolucionar. Ese mismo concepto puede ser aplicado a la tecnología y, aún así, también tendría su correlato dar-



winista. Resulta que prácticamente junto con la noticia de tal advenimiento resuenan los ecos de una baja sensible: en los Estados Unidos, Netflix perdió un millón de abonados –de los 23 millones de suscriptores vigentes- y sus acciones cayeron 26% en dos días. A la sazón, escuché a un amigo una frase que sintetiza el estado actual de los video on demand universales: "Por el momento, ningún servicio de películas online ofrece un catálogo igual que el de los videoclubes grandes de los 80s". Por lo visto, aunque les parezca absurdo a las nuevas generaciones, las nostalgias de formato todavía prestan batalla bajo alguna forma, sensación, concepto o sentimiento. Es que como usuario del servicio, Netflix no puede dejar de hacerme recordar aquel maravilloso video de X-Press 2 con David Byrne, "Lazy", cuyas imágenes anticipaban a la sociedad del futuro que mostrara posterior y tan perfectamente Pixar en su clásico inmediato Wall-E, cuya letra, también brillante, decía así: I'm lazy when I'm lovin', I'm lazy when I play; I'm lazy with my girlfriend a thousand times a day; I'm lazy when I'm speaking, I'm lazy when I walk; I'm lazy when I'm dancin' and I'm lazy when I talk. El confort se hace binario y el entretenimiento, borgeano. "Fácilmente aceptamos la realidad, acaso porque intuimos que nada es real", dijo el maestro Jorge Luis Borges en El Aleph y ya nada será igual. Como aquel VHS que me mira desde su anaquel cómo escribo esta nota y parece decirme: "pero flaco, acá estoy, meteme en la videocassetera". Y un día, Internet hizo que todo y todos seamos efímeros.

TRES

Noticia buena para el gamer latino. Ahora, el Guitar Hero y el Rock Band tienen su versión argentina para PC, con producción totalmente doméstica y hits del Rock Nacional Contemporáneo. Éste, El Rock de Tu Vida, nombre que alude en una leve variación de El Rock de Mi Vida, primer disco en vivo de la banda local Guasones, fue desarrollado íntegramente en la Argentina, con técnicos, músicos y jugadores criollos. Contiene, de movida, un repertorio con 18 canciones –con temas de Massacre hasta Los Cafres, y desde Rata Blanca hasta los Auténticos Decadentes-, en guitarra, bajo, voz y/o batería, bajo tres diferentes niveles de dificultad y con la posibilidad de conectarse en red para sumar puntos, ganar nuevas canciones, productos varios e, incluso, entradas para shows. Además, se podrán adquirir nuevas canciones utilizando SMS de la red Movistar, entre otros variados métodos de pago. El Rock de Tu Vida es una especie de franquicia sin necesidad de permisos, ya que los modos de juego, en general, no se patentan como propiedad intelectual. Cabe aclarar que El Rock de Tu Vida no es sólo un mero game: es, sino, una plataforma de entretenimiento social completa que permite formar parte de una comunidad de jugadores, subir puntajes, exhibir destreza e intentar ser la mayor estrella de rock del mundodo. Para obtener más información, probarlo o resolver curiosidades, visitar: **http://www.elrockdetuvida.com/website/**

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi

desarrolla: 8bits fanatics · **distribuidor:** xbla · **género:** acción 2D · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 240MSP · **edad:** +12

The Tempura of the Dead

Obama y un Ninja luchando contra zombis

Lo reconozco. Soy un adicto a los sprites. Y cuantos más añejos, mejor. Y la sección indie del marketplace es un verdadero filón para retronostálgicos como yo

Pocas serán las veces que un juego de Xbox Indies acabe siendo la descarga recomendada del mes. Pero es que The Tempura of the Dead lo merece. Y por el precio al que lo podemos obtener, es una compra obligada. La fórmula es la siguiente: hordas de zombis, gráficos ochobiteros, scroll horizontal con posibilidad de hacer combos, un ninja evangelista, y Obama. Por mucho que nos lo propongamos, no nos puede salir una cosa más bizarra.

EEUU está siendo víctima - como no... - del mayor ataque zombi de su historia. Algún día, si se tercia, me gustaría escribir un artículo sobre la cantidad de catástrofes, reales, posibles e imposibles que es capaz de soportar el país de las barras y estrellas. Tal es la gravedad del asunto que el mismísimo presidente de la nación - que por problemas de licencias, el afroamericano demócrata adopta el nombre de Thomson - debe salir rifle en ristre para erradicar personalmente el problema de la nación. Pero no estará solo en esta aventura. Porque exterminar una plaga zombi no es algo que pueda hacer un solo hombre. Pero al parecer sí que pueden hacerlo dos. Y si este otro es un ninja aficionado a la témpura, no solo resolveremos el conflicto, sino que además ya tendremos nombre para el juego.

Presentados los protagonistas, es hora de empezar a impartir justicia divina a través de pólvora y acero. 25 son los niveles de los que consta el juego. Y como ya os podéis imaginar, el asunto trata de ir matando todos los zombis que se interpongan

Como buen juego indie, es una bizarrada. Pero es algo que hay que probar sí o sí a nada que seas un enamorado de los 8 bits





entre nosotros y el final del nivel. Estos niveles no son complejos (avanzar-matar-saltar-coger ítem-llegar al final-derrotar la vaina). Y para ello debemos combinar los ataques de los dos personajes. Thompson/Obama dispara de lejos y es más equilibrado en sus stats, mientras que el Samurái ataca de cerca gracias a su acero, lo que le confiere un poder de ataque mayor, a cambio de ser más vulnerable a los zombis. Además es capaz de saltar más alto que el Presidente. Combinar sus habilidades es vital para poder llegar al final de los niveles.

Además por si fuera poco, el juego incorpora un curioso sistema de encadenar combos. Cuando eliminemos al zombi de turno, su cabeza caerá al suelo. En este momento podemos patearla. Si conseguimos "realizar toques" en el aire cual pelota de futbol, nuestro contador de combo ira aumentando consecuentemente. Si alcanzamos los 10 golpes, podremos obtener un ítem que nos será de gran ayuda para seguir avanzando.

En cuanto a su apartado técnico, pretende ser un homenaje a los 8 bits de antaño. Todo lo que vamos a ir y ver intenta recrear de manera fiel el cómo hubiera sido este juego si se lanzara en 1986. Salvando las obvias distancias del tiempo, no cuesta demasiado retrotraerse a esa época dorada con este juego.

La pega la encontramos en que no se ha incluido un modo cooperativo. Se presta y mucho a ese concepto y hubiera elevado sensiblemente el nivel de diversión del juego.



Conclusiones:

Una grata sopresa, que paradójicamente ha pasado bastante desapercibido dentro del extenso plantel de la zona indie del marketplace. Un juego muy solido y que a pesar de su aparente simpleza consigue mostrar que no hacen falta grandes despliegues para ofrecer una apuesta que aboga descaradamente por el humor y la diversión. Y que para colmo, divierte.

Por qué debes jugarlo:

Porque si eres un fanático de los 8bits y te gustaron juegos de corte similar como Scott Pilgrim, sería un crimen no hacerlo. Además, es muy probable que de aquí a un tiempo padezcamos un ataque de hordas zombis. Y todo lo que hayas entrenado, eso que habrás ganado.

Positivo:

- Diferente y nostálgico.
- Es una parodia dentro de un juego que técnicamente es serio.

Negativo:

- No tiene modo cooperativo
- No resulta particularmente dificil

TEXTO: GONZALO MAULEÓN



Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]
@Nuevebits



PAPERBOY.1984.ATARI GAMES
¡¡Groaur!!
CURRICULUMBOY.2011.LA VIDA
C.V. NED
¡¡Groaur!!
RECURSOS HUMANOS
Ne(r)d por Adrián Suárez (Mugen) | www.nuevebits.com

Cambios

llegando al revés

De Cosas de Casa a Californication en la televisión, de Soleil a FF VII a los mandos ¿se ha perdido el mensaje educativo de antes? ¡¿A alguien le importaba?!

Ahora que la TDT está reemitiendo todas las series de los 80 y 90, uno se da cuenta del gran contraste que existía en los medios de aquella época y en la que vivimos ahora. Aún me río cuando mi novia me pregunta qué hago viendo Cosas de Casa y yo le respondo "divirtiéndome pero aprendiendo". Antes había siempre un mensaje implicito en cada capítulo ahora tenemos a **Hank Moody** follando y golpeando, hablando del amor, del sexo y de las drogas sin más mensaje que el de desentrañar la psi-



que de un personaje.

Californication me encanta, todo sea dicho, pero este modelo prepondera sobre los demás. Lo mismo pasa en los videojuegos, hemos cambiado un pasado de cielos azules y de chavalines aprendiendo que los monstruos también tienen corazón (siempre en el recuerdo, **Soleil**) por una meta donde la clave es contar una historia donde la violencia prime como medio; no me estoy poniendo mojigato ni calumnio a "Los Nintendos" como el predicador aquel, sólo que a veces se agradece encontrarse uno de nuevo con aquellas estructuras de antaño donde prevalecían la amistad y el mensaje; sí, hablo de **Xenoblade Chronicles** y los buenos ratos que me está haciendo pasar. El viaje, los amigos, el estar juntos para superar cualquier adversidad, pero también de **Deus Ex Human Revolution.** Una pena que Eidos Montreal le encargara los combates contra bosses a un estudio externo porque se cargó la "no violencia", la posibilidad de ser un supermachacas sin tener que matar a nadie, porque se tiene que poder vencer aprendiendo a que se puede lograr sin violencia (si uno quiere). Este el tipo de artículos por el que reconoceréis, al instante, quienes se han iniciado en todo esto con Sonic, donde se liberaba con cada salto.

Solucionarlo todo con violencia es una opción pero a veces es interesante volver a ver el cielo brillar, acabar con un enemigo sin matarle y disfrutar del viaje por Bionis junto con un grupo de amigos

El reencuentro con el ayer

Sonic Generations



Un tipo que ha nacido con una megadrive nunca pierde la fe en el erizo... bueno, a veces un poco; pero siempre está atento a lo nuevo que se cierne sobre el personajillo.

En la **Gamescom** tuve la oportunidad de jugar a unos niveles del Sonic gordito y, la verdad, se siente estupendo, mucho mejor que el **Sonic 4** (¿Alguien sabe que fue del resto de capítulos?) rápido, colorido, intenso... quizás un pelín fácil, pero la magia está ahí, incluso con la alternancia de la 3d

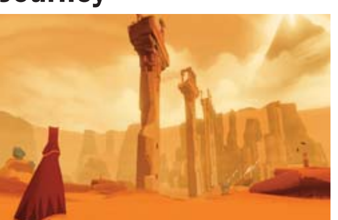
Xenoblade Chronicles



Un auténtico reencuentro con la magia, con el viaje, con la amistad... Sólo decir que me hice con una Wii sólo por él; y os recomiendo hacer lo mismo en caso de que hayáis renegado de la de Nintendo para poder disfrutarlo.

Xenoblade Chronicles me hizo pensar en este artículo, en lo mucho que disfruté de **Soleil** y en lo poco que necesito un apartado técnico y un preciosismo gráfico apabullante si tengo todas las cosas que me emocioaron de los 16-bits

Journey



En contra del cambio de paradigma de los juegos mainstream (ya casi hablo como un periodista de verdad), llegan los indie con ganas de devolvernos al mensaje del ayer, del capítulo educativo y de la potencia de la imaginación.

Journey es una de esas piezas que llaman poderosamente mi atención porque pretenden transmitir y mostrar emociones antes que contar una historia (¿Pero lo has jugado? Pues no, pero los trailers van por ahí)

Cross Game. Infancia y madurez

Lo cierto es que todo lo que voy leyendo de Mitsuru Adachi me encanta; y mira que el tío tiene sus defectos: todos sus personajes son iguales en físico y personalidad, los temas son muy similares (baseball, adolescencia...) pero tiene un algo, un no-sé-qué que te hace enamorarte de todo lo que dibuja y cuenta. Cross Game no es una excepción

La verdad es que de Adachi poco he leído (editado en España), pero desde que los tomos de Touch (Bateadores) llegaron a mis manos, los devoré con avidez y me enamoré de la forma de contar historias de Adachi, por lo que tuve que buscar otra serie de su autoría para saciar mis ganas de él (Oh, Mitsuru, enamorado me tienes). Así llegué a Cross Game.

En las dos obras; y también en sus historias cortas, el autor japonés tiene un gusto exquisito a la hora de dibujar lo cotidiano. Sus personajes no son superhéroes, son chicos de barrio que están madurando. Sus historias comienzan en la infancia y llegan hasta la adolescencia con una madurez que hace acto de presencia siempre en el horizonte. Adachi es un maestro de contar cosas sin palabras, con escenas de unas señora regando su jardín, una nube, unos chavales golpeando una pelota... Sumergiéndote como nadie en la vida des sus protagonistas.

Cross Game es una nueva historia de Baseball, de un joven que aprende y mejora por el amor de



Cuatro hermanas, un chico de barrio encariñado de dos de ellas. Un instituto, baseball, amigos de la infancia... Puro Mitsuru Adachi.

una chica que vive a dos pasos de su casa y que marca su infancia, por el odio de una de las hermanas de ésta que le odia por demasiadas cosas y la presencia de la tristeza que provocan los accidentes que se tienen que padecer cuando uno es demasiado joven. Es un relato de superación, de afecto, de amistad pero, sobretodo, de crecer (y también un poco del Koshien)

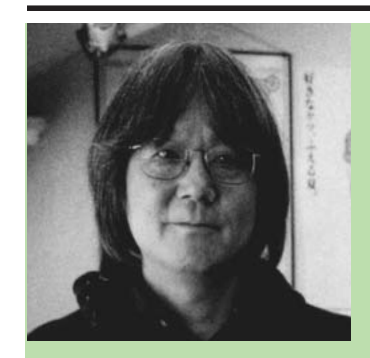
En Cross Game encontramos todos los tópicos del autor, incluso su ineptitud crónica a la hora de construir distintas personalidades para sus protagonistas entre sus distintas obras e incluso entre los de una misma (aunque él mismo se autoparodia de esto, con lo que hace que se le tenga más cariño), pero también su potente grafismo. Es curioso, porque no es alguien con un dibujo tan rico y personal como La Espada del Inmortal, por ejemplo, pero los cuerpos que dibuja en movimiento, ayudado por su capacidad de meternos en la escena, la buena elección de las mismas y la riqueza plástica que le imprime a los cuerpos en movimiento, hace de cada lanzamiento de cada pitcher de cada una de sus obras, momentos más intensos que cualquier combate de Son Gokuh.

Cross Game es Mitsuru en estado puro, un relato ligero de baseball, de niños haciéndose mayores, de silencios bien medidos y con esos finales tan Adachi donde uno ha de imaginarse el resto.

TEXTO: A. SUÁREZ

¿Por qué es tan bueno este tío?

Mitsuru Adachi



Es curioso ver cómo alguien que no sabe dibujar dedos en las manos, carece de habilidad para no contar siempre lo mismo, para fabricar personajes o ambientes nuevos, etc, etc, puede llegar a ser tan valorado y siempre alabado cuando se habla de él. Mitsuru Adachi (Gunma, 1951) tiene chispa, publica shojo y shonen con igual eficacia aunque al parecer no tanto en España, lo único que me he encontrado de él (¿A qué tiene cara de abuelito adorable?) ha sido Tocuh y un par de volúmenes de historias sueltas bastante reguleras; y mira que el tío tiene obras para publicar y publicar.

Pero Mitsuru, pese a todos sus defectos como dibujante y escritor consigue transmitir esa ternura propia de alguien enamorado con ganas de ser mejor de lo que ya es e intentar ser correspondido... y porque los partidos de baseball que desarrolla son una auténtica pasada, frenéticas e intensas; aunque me gustaron mucho más la de Touch, la verdad.

Combinando la intensidad de los partidos, con la cotidianeidad de sus personajes, la verdad es que este autor consigue ser uno de mis favoritos.



No solo Juegos

Boardwalk Empire

¿Con cuánto pecado eres capaz de vivir?



Italianos e irlandeses, mafia e inmigración, violencia y redención. Casi no hace falta que nos digan que el apellido Scorsese va a aparecer por algún sitio. Y no debemos sorprendernos si lo hace para firmar la que posiblemente sea la serie del año.

El director de Casino, Gangs of New York e Infiltrados acaba de llevarse un premio Emmy gracias al episodio piloto de este drama de época, del cual es además productor ejecutivo junto a Mark Wahlberg. Razones no le faltan: la serie rezuma calidad en todos los aspectos delante y detrás de las cámaras. Una ambientación fascinante, unos personajes cautivadores desde el primer minuto, un ritmo impecable y un argumento totalmente absorbente son algunas de sus mejores bazas, unidas a un Steve Buscemi que ofrece la mejor interpretación de su carrera encarnando a Nucky Thompson, tesorero de Atlantic City, una ciudad que vive del juego, las fiestas y el alcohol, en una época en la que éste acaba de ser probido por ley. Thompson es un hombre profundamente corrupto y, a la vez, genuinamente caritativo. Y puede que sea eso lo que hace que Boardwalk Empire nos conquiste: está llena de personajes moralmente ambiguos y de interesantísimos giros argumentales pero, sobre todo, de esos "malos" que nos gustan, esos criminales con un extraño sentido del honor que no están dispuestos a traicionar.

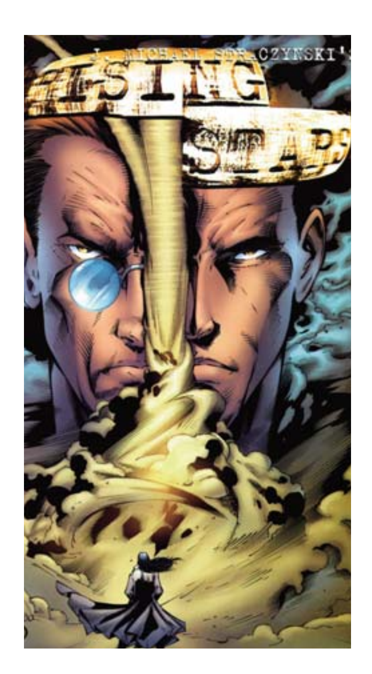
Rising Stars

"Del guionista de El Intercambio"

Creo que es apropiado decir que Joseph Michael Straczyinski es uno de esos autores a los que admiro profundamente. Aunque su principal faceta es la de guionista, también es productor televisivo y el creador de la serie **Babylon 5**, de la que escribió personalmente 92 de sus 110 episodios. A él y a Frank Miller les debo los mejores ratos de mi vida leyendo comics. De su pluma han salido los mejores años de **Thor** y de **Spiderman**, y sus obras siempre aportan originalidad y frescura al personaje o género en el que decida centrar su talento.

Rising Stars es el ejemplo perfecto de ese gran talento al servicio de una idea innovadora. La premisa es sencilla: en 1969, "algo" cae del cielo y un fogonazo se deja ver en todo Pederson, Illinois, donde 113 niños se encuentran en el útero materno en ese momento. Años después, uno de ellos manifiesta habilidades extrañas por primera vez, y el gobierno comienza a identificarlos a todos para estudiarlos. Algunos quieren ser héroes, otros

Una serie atípica, un cómic atípico y un disco atípico. ¡Éstas son las propuestas del mes!



estrellas musicales, otros sólo quieren crecer y que les dejen en paz, pero todos ellos son, simplemente, niños. Niños obligados a vivir con una identificación especial, niños que conocen los poderes y los nombres de sus compañeros, niños que se enfrentan a un mundo adulto sin estar preparados.

Pero no estamos ante un comic de superhéroes. Rising Stars es una maxi-serie con un planteamiento, nudo y desenlace concebida así desde el principio por un autor brillante que nos cuenta una historia sobre personas con problemas especiales, pero en la que ser un héroe tiene la misma importancia que ser rubio o moreno. Es, para más señas, el cómic que inspiró series de TV como **Héroes** o **Los 4400**.

Play the Blues

Eric Clapton sigue haciendo lo que le da la gana

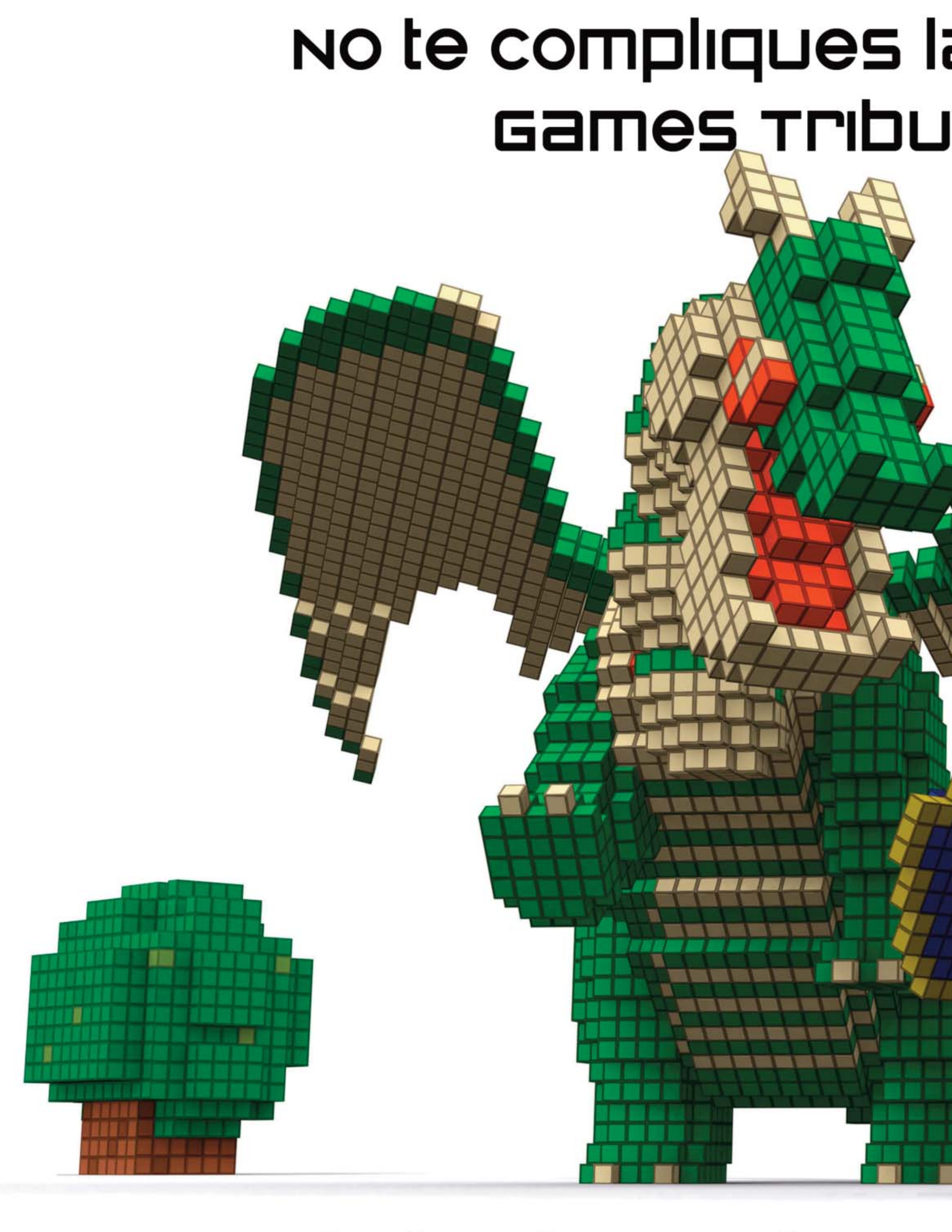


Wynton Marsalis & Eric Clapton play the Blues: Live From Jazz at Lincoln Center. Todo eso es el título del último trabajo de uno de los guitarristas más influyentes y respetados de la música popular durante décadas. Clapton se ha ido de gira con Phil Collins, ha elegido compartir escenario con artistas tan dispares como Bob Dylan y Tina Turner, organiza cada año un festival de guitarra en el que participa la flor y nata del rock, el blues y el jazz, y ha grabado exitosos discos con figuras como B.B. King, Steve Winwood o J.J. Cale. Su último capricho, el trompetista y arreglista de jazz Wynton Marsalis. Con él firma un CD+DVD en directo en el que ambos monstruos dan rienda suelta tanto a su técnica como a su probada experiencia con una selección de temas escogidos por Clapton y arreglados por Marsalis.

El concierto apuesta deliberadamente por un aire de Nueva Orleans, al que se suman teclados y guitarra. Es un disco lleno de sorpresas, de colaboraciones con músicos de primer orden, en el que tal vez no se esperaba otra grabación más de Layla, añadida al repertorio por petición expresa del bajista Carlos Henriquez.

Dejemos los prejuicios en la puerta, damas y caballeros, porque estos dos expertos nos demuestran que, hoy día, profundizar en las raíces de la música puede ser tan refrescante como efectivo.

CARLOS OLIVEROS


No te compliques la
Games Tribu





Forza Motorsport 4

¿Te gusta conducir?

Muchas ilusiones están depositadas en esta nueva entrega de Turn 10 por parte de los aficionados al mundo del motor y, después de disfrutar de sus excelencias, podemos afirmar que el próximo 12 de octubre su espera se verá recompensada

Forza 4 cuenta con suficientes razones para ser considerado, por pleno derecho, el juego de conducción definitivo. Se muestra como un título sólido que ha sabido conjugar las exigencias de los jugadores más rigurosos, con los requerimientos de aquellos jugadores más "casuals", consiguiendo un resultado óptimo para todos los públicos.

Los chicos de Turn 10 se han volcado en llevar a otro nivel la simulación, y la verdad es que lo han conseguido. Sería una estupidez afirmar que Forza 4 consigue transmitir exactamente las



Los amantes de la conducción, podran hacer realidad su sueño de conducir aunténticas joyas, experimentando sensaciones próximas a la realidad

mismas sensaciones que se experimentan al conducir un coche, porque, tal y como comentó dan Greenawalt, no existe la simulación perfecta, pero es absolutamente justo afirmar que hoy por hoy es la opción que más se acerca. Desde los primeros compases del juego se aprecia el enorme trabajo que se ha realizado en materia de documentación, punto clave para poder conseguir una simulación realista. Un ejemplo claro de este trabajo lo encontramos en la colaboración por parte de Turn 10 con Pirelli, para conseguir plasmar el comportamiento de los neumáticos en los diferentes escenarios y coches.

Cada coche presenta un comportamiento propio, tal y como ocurre en la realidad, con lo que tendremos que ajustar nuestra conducción a cada modelo, consiguiéndose de esta forma que los jugadores conecten más con unos determinados modelos que con otros. Esta creación de lazos emocionales entre los coches y los jugadores es uno de los cimientos en que se basa Forza 4.

El juego ha sido concebido para que los jugadores creen vínculos con aquellos coches que les transmitan algo y, aunque podre-



Si bien existiran modelos de ensueño, como pueden ser los Ferraris, contaremos con un amplio abanico de coches a elegir

mos ir coleccionando y recopilando nuevos y más potentes modelos, existe la opción de ir mejorando nuestros vehículos preferidos para poder disputar los diferentes retos que nos depara el juego. En este apartado el nivel de personalización es muy extenso, ofreciendo una cantidad de opciones, que de buen seguro, dejarán contentos a los fans del "tunning".

Forza 4 no sólo complacerá a los amantes de los videojuegos de conducción sino que también se perfila como una herramienta indispensable para los amantes del mundo del motor. A través del modo Autovista tendremos a nuestra disposición toneladas de información amén de la colaboración de Top Gear, programa referente en el mundo del motor dirigido por Jeremy Clarkson, conocidísimo entre los fanáticos de los coches, cuyos comentarios nos acompañaran, aportándonos, desde un punto de vista más informal, toda la información necesaria de los diferentes modelos de coches existentes en el juego

El mimo con el que ha sido realizado Forza 4 se deja ver en todos los aspectos del juego, siendo uno de los más evidentes, el apartado visual. Forza 4 luce de manera espectacular, consiguiendo quitarnos el aliento en más de una ocasión ante el detalle que ofrecen tanto los vehículos como los circuitos. El tratamiento de la iluminación es exquisito, y nos ofrece momentos sublimes en el transcurso de las carreras, pero es en el modo Autovista donde las cotas de realismo llegan a límites nunca antes vistos en un juego de conducción, recreando uno a uno y con todo lujo de detalles, hasta el más mínimo detalle de los coches.

Muchos eran los que observaban recelosos la inclusión de Kinect en el título,

El modo Autovista nos permitirá consultar en profundidad las características de los diferentes coches



existía un miedo latente a que, se impusiera el uso del periférico de Microsoft en el juego y esto fuera en detrimento de su jugabilidad. Nada más lejos de la realidad, Turn 10 ha realizando un trabajo excelente en la adaptación del juego a Kinect, logrando un resultado que de buen seguro complacerá a todos.

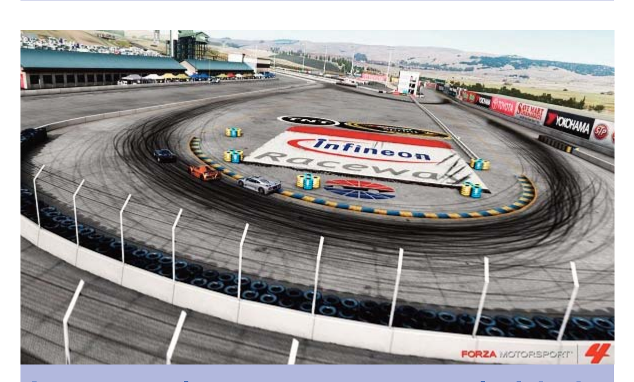
La utilización de Kinect en el juego es opcional por lo que los más reacios a su uso podrán disfrutar de Forza 4 sin preocuparse de las nuevas implementaciones que aporta el dispositivo. No obstante, aquellos que si deseen disfrutar de las nuevas funcionalidades que aporta tendrán diversas opciones, que irán desde la activación del "Head-Tracking" mediante el cual podremos controlar las vistas del interior de la cabina de conducción mediante un leve giro de cabeza, hasta el control total del coche en las carreras.

Una de las opciones, a priori más atractivas, de Kinect la encontraremos en el modo Autovista. Podremos, gracias al dispositivo de Microsoft, recorrer palmo a palmo los vehículos, introduciéndonos en su interior, o abriendo el capó para observar el motor mediante intuitivos movimientos de nuestro cuerpo, como pueden ser inclinarnos hacia uno u otro lado, y respaldados por comandos de voz.

Otra de las novedades destacables que nos ofrece Forza 4 es la inclusión en el modo multijugador de los clubs. Podremos crear nuestro propio club con nuestros amigos o compañeros de carrera, pudiendo disfrutar de numerosas ventajas. Cada club tendrá un garaje compartido, por lo que no será necesario adquirir todos los modelos de coche para poder disfrutarlos, pudiendo disfrutar de aquellos que poseen nuestros compañeros.



El tratamiento de la iluminación en el juego es exquisito, logrando resultados espectaculares en los reflejos de los coches



Los escenarios presentan un gran nivel de detalle permitiéndonos disfrutar de una conducción realista en cada uno de ellos

Valoración:

En el mundo de la simulación automovilística se ha establecido una nueva cota de referencia en el ámbito de la simulación.

Forza 4 no defraudará, ofreciéndonos todo aquello que siempre le habíamos exigido a un simulador los amantes del mundo del motor, pero sin descuidar a los jugadores más eventuales.

TEXTO: SERGIO COLINA

Rage

El Mad Max de los videojuegos

Después de mucho esperar ya tenemos a la vuelta de la esquina lo nuevo de Id Software y la verdad es que el título le viene como anillo al dedo ya que el juego refleja toda la furia de una población en contra de los “mutantes”

De todos es sabido la gran repercusión que tuvo John Carmack desde el lanzamiento de su primer juego: Doom. Pues bien ahora todas las miradas apuntan hacia su nuevo FPS que recibe el nombre de Rage.

Desde la redacción tuvimos el placer de poder dedicar dos más que valiosas horas a este nuevo título del padre de los shooter en 1ª persona. La versión que probamos fue la de Xbox 360, tendremos que ver si, como nos aseguraron en repetidas ocasiones, no hay diferencias con respecto a la versión de PS3.

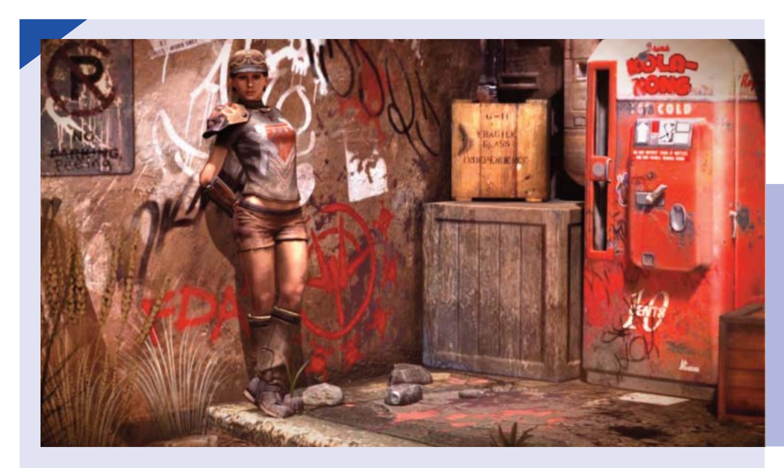


Los vehículos estarán a la orden del día en este juego. Serán imprescindibles para movernos con cierta celeridad de un sitio a otro

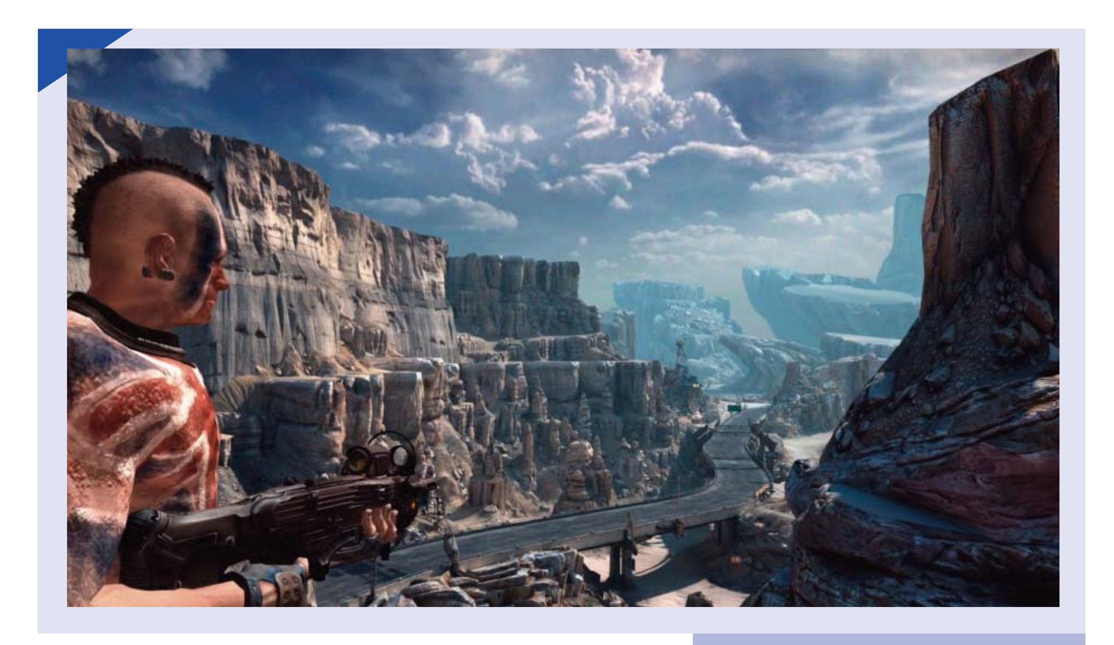
A falta de dicha confirmación, podemos asegurar que, aunque esta generación cuenta con una gran cantidad de shooter de calidad, Rage viene pisando fuerte, tanto como para llegar a ser uno de los "must have" de la temporada.

El juego nos sitúa en el año 2029. Un meteorito ha caído sobre el planeta, aniquilando casi por completo a la población. Solo un grupo de selectos individuos han sido criogenizados, en los que se encuentra nuestro protagonista.

Dicho "prota" aparece medio inconsciente dentro de su capsula (Ark) debido a un inexplicable accidente del acorazado en el que se halla. Al despertar se da cuenta del trágico suceso acontecido, todos los que estaban con él han fallecido. Aquí apreciamos como los avances nanotecnológicos son capaces de reanimar a nuestro personaje. Una vez fuera de se da cuenta lo sucedido, y casi sin tiempo a reaccionar se topa contra el primer ataque de los "bandidos" del cual sale ileso gracias a la ayuda de Dan Haggar Una vez a salvo éste nos encomienda nuestra primera misión, en la que ya podemos apreciar con más exactitud lo difícil que es



No solo se trata de destruir enemigos, también dispondremos de personajes secundarios que nos ayudarán a lo largo de nuestra aventura



sobrevivir en nuestro propio planeta.

El desarrollo del juego se basa en misiones que se nos van encomendando, de una manera más o menos constante, por los personajes secundarios que nos vamos encontrando a lo largo del juego. Aunque cabe decir que podremos explorar el mundo, también a nuestra manera, vamos que podremos gozar de libertad.

Hay que decir que el mundo es lo bastante enorme como para viajar en vehículos, los cuales no faltaran a lo largo del juego algo que viene ya siendo habitual en este tipo de juegos.

Volviendo a la experiencia jugable hay que destacar la fluidez de los movimientos de los personajes y la velocidad de nuestros enemigos, que harán que erremos más un disparo e incluso nos alcancen con más celeridad y facilidad de lo que uno espera.

Esto es debido a la excelente IA que poseen nuestros enemigos, los cuales actuarán de manera lógica y sobretodo buscarán la manera de hacer el mayor daño posible. Estos a su vez son bastante resistentes y también se verán disminuidas sus capacidades motrices según la zona donde le impacten nuestros proyectiles.

Gráficamente el juego raya a un asombroso nivel, con unos escenarios muy detallados, sólidos y reales. Así como el diseño de personajes, tanto los secundarios, que son prácticamente el alma del juego según pudimos observar, gracias a la interactuación con ellos, como el modelado de los

Los escenarios cuentan con una extensión y un nivel de detalle muy elevado, lo que hace que sumerjamos en él

enemigos, eso si algo más estandarizado de lo que esperábamos.

Por otro lado hay que destacar el motor gráfico id Tech 5 que logra que todo se mueva con una carga poligonal bastante fuerte, con el uso de megatexturas, lo que le da un mérito bastante importante, al motor que también será usado en Doom4. Ya que de momento va sobrado para mover un escenario enorme, lleno de elementos y con texturas de gran calidad sin problemas de rendimiento, no siendo una tarea fácil para un juego en el que uno se desplaza muy rápido de un sitio a otro.

También pudimos apreciar ciertos toques de rol, pudiendo recoger objetos con los que trapichear. En nuestras vicisitudes por la tierra devastada nos toparemos con artículos de cierto valor y hasta basura que podremos vender en la tienda del refugio de Haggar para después comprar lo que nos haga falta. No obstante, conviene quedarse con algunos y combinarlos para crear objetos que nos ayuden a ir avanzando, como una especie de llave para abrir ciertas puertas.

Otra cosa que nos llamó la atención es que nuestro personaje no pronuncia ni una sola sílaba a lo largo del rato que pudimos jugar.

Para terminar decir que ya hay ganas de que llegue Octubre para poder disfrutar con mayor detenimiento del juego, puesto que es un título que engancha desde el comienzo del mismo.

Y también ver si es verdad que, como nos afirmaron una y otra vez, no va a ver diferencias gráficas en las versiones de ambas videoconsolas, puesto que la de PC damos por sentado que será de mayor definición.



La IA de los enemigos esta muy lograda, son bastante rápidos y nos harán pasarlas canutas en más de una ocasión



Como se puede apreciar, nuestros “queridos” mutantes no tienen ningún tipo de escrúpulos a la hora de deshacerse de sus enemigos

Valoración:

La verdad es que es un título que nos ha impresionado bastante a la hora de verlo en movimiento, y tenemos que decir que las dos horas que pudimos probarlo nos supieron a poco así esperamos que llegue ya el 7 de octubre para apreciar con mayor detenimiento al que puede ser uno de los mejores Shooter de esta campaña.

TEXTO: JORGE SERRANO





Batman Arkham City

El retorno del mejor juego de superhéroes

Para muchos (entre los que me incluyo) Batman Arkham Asylum fue el mejor juego de 2009. Rocksteady está dispuesta a demostrar que su éxito no fue flor de un día y en pocos días tendremos en tiendas su secuela

Con su anterior título, Rocksteady Studios tuvo la osadía de reventar en mil pedazos una de las máximas del sector: "Ningún videojuego protagonizado por un superhéroe es bueno". Ya prometía en los trailers e imágenes mostrados antes de su lanzamiento pero el resquemor de los jugones y las dudas acerca del resultado final estaban ahí. Hasta que llegó a las tiendas y nos encontramos con uno de los mejores y más compactos juegos de acción de la presente generación.

Cuando en los Spike Video Game Awards de 2010 se anun-



Una espectacular y sensual Catwoman será jugable en Batman Arkham City. Robin también pero solo en los modos Desafio

ció la secuela a muchos nos pareció demasiado pronto, aún no habíamos digerido ese Batman Arkham Asylum, hoy, a menos de un mes de su lanzamiento, cuento los días que faltan hasta ese 21 de octubre en el que podamos volver a sentirnos en el traje del Caballero Oscuro.

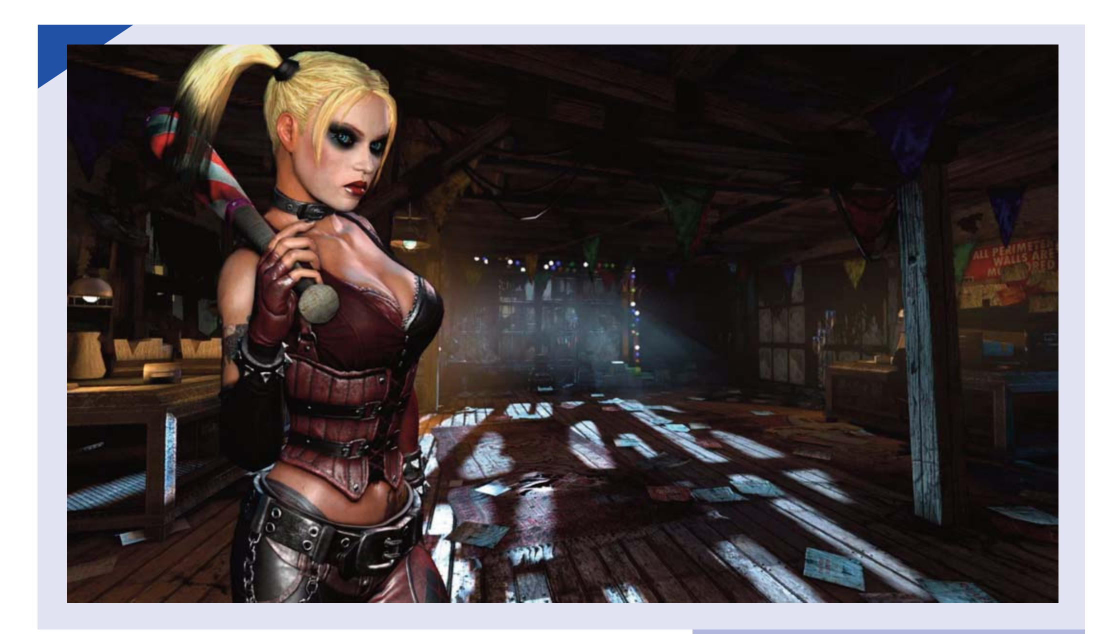
Según nos cuentan, Rocksteady Studios ha apostado por la sencilla ecuación del más y mejor en esta secuela, un escenario mucho mayor, nuevos gadgets, combos de combate que no se incluían en el original, nuevos enemigos y la posibilidad de controlar a Catwoman y Robin, etc. Todo en este Batman Arkham City será mayor y mejor que en su sobresaliente precuela.

Una historia absorbente

La historia de Arkham City se sucede un año después de lo acontecido en Batman: Arkham Asylum. Quincy Sharp, ex-alcaide del Asilo Arkham logra notoriedad y respeto y se convierte en alcalde de Gotham City. Sabe de buena mano que el antiguo asilo no está en condiciones de albergar a los internos y compra una enorme superficie en los barrios marginales de Gotham para recluirlos. Protege el perímetro con los militares-mercenarios de un grupo



La Edición Coleccionista incluye una estatuilla de Batman producida por Kotobukiya, un libro con el arte del juego, la banda sonora del juego, la película animada Batman: Gotham Knight, acceso anticipado al mapa Iceberg Lounge Challenge y cuatro cartas originales



privado llamado Tyger para crear "Arkham City", donde los prisioneros pueden campar a sus anchas, siempre que no intenten escapar. Para supervisar la nueva ciudad, el alcalde contrata al psiquiatra Hugo Strange, quien parece tener sus propios planes para la ciudad. El juego empieza cuando Dos Caras, tratando de ganar notoriedad entre los reclusos y otros villanos de la ciudad, idea un plan para ejecutar públicamente a Catwoman. Batman decide que debe parar sus planes y así se ve obligado a entrar en Arkham City.

Jugabilidad profunda

Sin duda, uno de los fuertes de Batman Arkham Asylum era su jugabilidad, la excelente mezcla de acción y sigilo, lo variado de su desarrollo, la sensación de falsa libertad que daba al jugador, las múltiples posibilidades y caminos para afrontar cada una de las fases, el uso de los gadgets tan característicos de Batman. Todo formaba parte de un perfecto engranaje, que junto a una apasionante historia conformaban un juego que se puede calificar de redondo. Rocksteady Studios está tratando de potenciar todos esos aspectos, introducir novedades y hacer que todo ello cuadre como en la ocasión anterior. No será sencillo pero tienen ganado el beneficio de la duda. Las lineas en las que han anunciado que han trabajado prometen mucho, como son los nuevos modos de juego, la limitación del uso del modo detective, la implicación de Batman en la guerra de bandas que se ha desatado en Arkham City o la posibilidad de coger al vuelo los objetos que nos lancen y devolverlos contra los enemigos enriquecerán sin duda la experiencia jugable de Arkham City.

Solo queda una duda en este punto, se ha filtrado que

El detalle y preciosismo gráfico de su predecesor puede verse claramente superado en esta secuela

la campaña principal del juego solo dura unas 5 o 6 horas, muy inferior a la de la secuela. Habrá que esperar a que llegue a las tiendas para comprobarlo y si es así, ver si la calidad y duración de las misiones secundarias que abundarán por Arkham City la compensan.

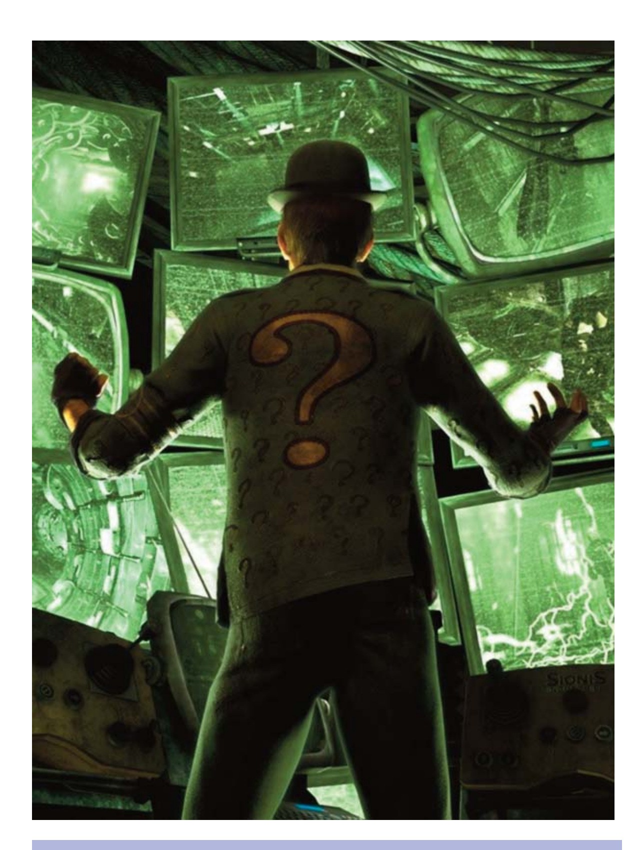
Despliegue gráfico

Si parecía increíble el provecho que se había sacado del Unreal Engine 3 en el juego original, Batman Arkham City se ve gráficamente aún más espectacular, se aprecia una ambientación oscura, opresiva y gótica con un nivel de detalle que roza lo obsesivo. Y esto con una extensión del escenario que, aunque no se ha confirmado por parte del estudio de desarrollado, puede ser hasta 20 veces mayor que la de Arkham Asylum según los mentideros videojueguiles. En el juego original la acción se desarrollaba la mayor parte del tiempo en escenarios cerrados, en la secuela que nos ocupa estará mucho más equilibrado el juego en espacio cerrados y en mundo abierto, con los edificios de Gotham de fondo.

El movimiento de Batman por los escenarios y en combate será más ágil y rápido en Arkham City, para ello se le ha dotado de un buen número de animaciones nuevas y se han trabajado mucho las transiciones entre una y otra, de tal forma que se entrelacen de un modo perfecto sin que se aprecie salto alguno.

Otro aspecto que se va a mejorar es la variedad de enemigos, de tal forma que no matemos una y otra vez al mismo personaje con diferencias mínimas como ocurría en el primer juego.

Los juegos de luces y humo, el sonido de la ciudad y la banda sonora serán los otros ingredientes de una receta que está "condenada" a pelear los GOTYs 2011 como ya hizo su antecesor.



La nomina de enemigos será más amplia que la de Arkham Asylum. Algunos ya están anunciados y se esperan sorpresas

Valoración:

Si tomamos como base el magnífico trabajo que es Batman Arkham Asylum y se hace más grande y mejor con novedades a todos los niveles ¿que puede fallar? Solo el que Rocksteady haya sacado una secuela rápida, incompleta y sin pulir para hacer caja con el nombre del original. Todo parece indicar que no es así y que Arkham City será un digno sucesor y un firme candidato a los premios de mejor juego del año. El 21 de octubre tendremos la posibilidad de comprobarlo.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

TES V: Skyrim

Llega el ROL con mayúsculas

Hay una fecha marcada a fuego en el calendario: 11-11-11. Ese día puede que el mundo nunca vuelva a ser como lo conocemos. O al menos no en Nirn. Es la hora del último Cazador de Dragones

Han pasado ya 200 años desde que liberamos al mundo de su último tormento. Pero tal y como anunciaron las profecías, el mal regresará a estas tierras. Los ancestros dragones, criaturas creídas extintas hace ya varias centurias, han regresado. La tierra de Tamriel se rige por el caos. La única ley que impera es la del acero y el fuego tras la caída del último Rey. La guerra cada vez es más cruenta. Y ver un nuevo mañana, es un regalo.

Skyrim es la quinta entrega de la saga Elder Scrolls. Una serie que a lo largo de sus cinco entre-



Esqueletos, trolls, no muertos, dragones, elfos, humanos... La armonía hace mucho tiempo que no visita estas alejadas tierras de la mano de Dios

gas anteriores se ha ganado el respeto y admiración de jugadores y prensa. Sus dos últimas entregas consiguieron posicionarse como los GOTY de sus respectivos años. Y todo hace presagiar que esta vez la historia no va a ser muy distinta.

Desde Bethesda han cuidado con un mimo casi enfermizo a esta entrega. Nadie que no sea parte del estudio desarrollador ha tenido acceso al argumento. Incluso en las muestras privadas que se han realizado a los medios especializados se ha omitido el video de introducción para no desvelar el menor ápice de esta colosal apuesta.

En esta ocasión han querido remendar errores pasados. El ya obsoleto motor que vimos en Oblivion, y hormonado para las dos entregas de FallOut, ha dado paso a una nueva tecnología, capaz de elevar a límites realmente sorprendentes el nivel de detalle y animación de los personajes. La tan criticada cámara en tercera persona ha dado un salto excepcional. Ahora no solo va a ser posible jugar bajo esta perspectiva, sino que además hacerlo va a resultar muy recomendable para ver el grado de realismo que es capaz de mostrar en los com-



La mejora en la vista en tercera persona es realmente sustancial. Pasa de ser algo anecdótico a nuestra primera opción de juego



bates, tanto cuerpo a cuerpo como a larga y media distancia.

Otro de los aspectos que han sido confirmados es el mejor empleo de las stats y las quests. En la cuarta entrega uno quedaba abrumado ante la cantidad de misiones que se activaban a lo largo y ancho del mapa. Pero algunas de ellas pecaban de repetitivas y triviales, y que realmente apenas aportaban nada sustancial al desarrollo del juego. Esta vez realizarlas va a ser sumamente importante para ver la incidencia de nuestras acciones sobre el entorno. Y de la misma manera, conseguir diversos conjuros, armas o Llamadas del Dragón. Atentos porque estos últimos, conjuros de nivel superior con los que seremos capaces de desatar un poder colosal, van a ser pilar fundamental en nuestro peregrinaje.

Y puestos a erradicar puntos negros, otro de los apartados más duramente criticados por los jugadores de Oblivion fue el incomprensible autonivelado de los enemigos. Para paliarlo se ha buscado una solución intermedia que ellos mismos han denominado como Level Scaling 2.0. Con este nuevo método, al encomendarnos una misión, el juego analizará cuales han sido los últimos lugares que hemos visitado y nos emplazará a realizarla en una zona que aún no hemos explorado. Esta adaptabilidad del título va a ser una constante a lo largo de toda la aventura y va a estar presente en muchos más campos de los que nos imaginamos.

Tal es esa búsqueda obsesiva por el realismo que han cuidado hasta el más mínimo detalle. Desde los diferentes emplazamientos que pueblan estas inhóspitas regiones (6 en total, desde altas montañas a bosques, pasando por tundras o riberas), pasando

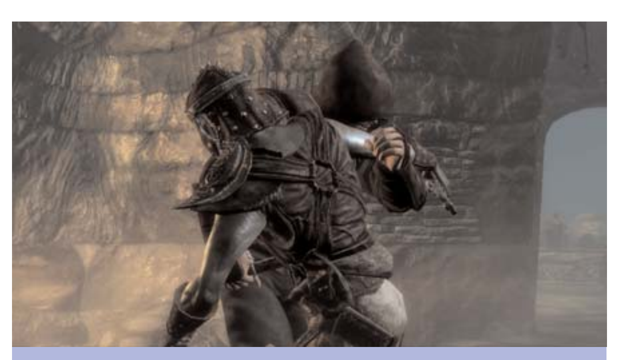
Tundras, montañas, riberas, bosques... la cantidad de emplazamientos se eleva hasta seis

por las diversas recreaciones de eventos atmosféricos (especial mención a la caída de la nieve, así como a los atardeceres/amaneceres. Sobrecogedores); o los diversos eventos totalmente aleatorios que dotan de una viveza y de una naturalidad que asusta. Parte de estos eventos van a tener una mecánica muy similar a los ya vistos en Red Dead Redemption. Por poner un ejemplo ya relevado, podemos abandonar un arma en mitad de la calle. Y esto puede precipitar varias cosas. Puede que un noble transeúnte decida recogerla, darnos alcance y devolvérnosla. O bien puede que sea el aliciente para iniciar una disputa entre dos viandantes para conseguir tan preciado botín.

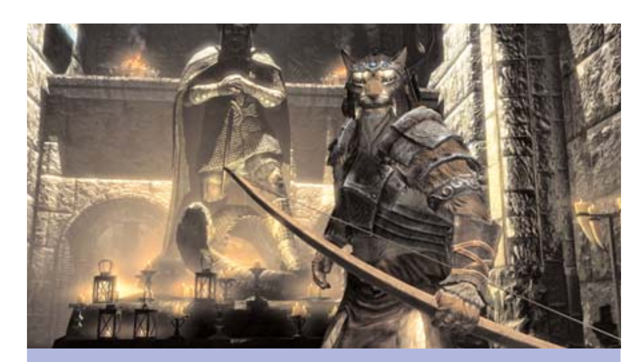
En cuanto a su duración, ha trascendido que la misión principal nos puede ocupar la veintena larga de horas. Pero como ya viene siendo habitual en los juegos de estas características, las misiones secundarias y las mazmorras a explorar (130 e infinitos dragones) nos pueden tener prendidos a la consola durante varias centenas de horas.

Hace pocas fechas, Pete Hines, uno de los máximos responsables del proyecto, nos dedicó un tiempo para poder charlar. Abiertamente le preguntamos si se trataba del mejor juego que hasta la fecha había creado Bethesda. Una sonrisa y un brillo en sus ojos ya delataba su inminente respuesta. Pero para saber lo que dijo y mucho más vais a tener que esperar hasta nuestro próximo número, donde os publicaremos en exclusiva la charla que mantuvimos con él.

Por cierto, ya lo confirmamos en marzo, pero para los que aún esperan confirmación: Skyrim va a llegar completamente doblado y localizado a nuestra bendita lengua.



Podremos llevar dos armas al mismo tiempo. Un arma y un escudo. O blandir un arma a dos manos



Los arcos se tornan más efectivos y letales. No hará falta clavar 300 flechas en los enemigos para matarlos

Valoración:

Queda muy poco para tener esta pequeña gran bestia entre nosotros. El celo con el que se ha mantenido casi todo su desarrollo solo ha conseguido que la espera sea más amarga. Cientos de horas por delante con el propósito de consagrarse como uno de los mejores juegos de esta generación. Y quien sabe si de todos los tiempos.

Mientras llega ese 11 de noviembre, solo queda deshojar el calendario. Y Ojalá tanta espera y tantas esperanzas tengan su recompensa. Bethesda, quienes se van a batir en Tamriel, te saludan.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

The King of Fighers XIII

¿Retorno a la grandeza?

Después de la decepción que supuso para los fans encontrarse un juego a medio terminar en KOF XII, parece que en SNK-Playmore se dieron cuenta de que había que levantar la serie... y mucho. Era eso o cargarse del todo la franquicia...

Si en algo se diferenció siempre la serie KOF de su rival más directo en la lucha 2D, sin duda fue en la presencia de un argumento mucho más definido, acompañado de personajes con carácter y motivaciones propias y un estilo muy marcado. Street Fighter y The King of Fighters han ido evolucionando paralelamente durante años, y está claro que la caída de SNK no le hizo ningún mal a Capcom, una de las *third parties* más potentes del mundo en todos los terrenos, mientras que la SNK-Playmore de hoy es una sombra de aquel auténtico



Nuevos escenarios, personajes, movimientos, modos de juego, escenas animadas, extras... Y todo lo bueno que siempre tuvo la serie KOF

volcán de creatividad que en su momento fue capaz de darnos la saga de Orochi o los primeros Metal Slug, entre otras series de éxito.

Hacia finales de 2008, los fans del género estábamos convencidos de que el año entrante era el año de los juegos de lucha. Street Fighter IV y KOF XII iban a llegar en breve, y constituían el regreso de los grandes a la actual generación de consolas. La nueva entrega de la saga de Capcom entró en el mercado como una apisonadora y, pese a ciertas carencias (como unas paupérrimas escenas animadas que aportaban poco o nada a un hipotético argumento), era un juego completo. KOF XII iba a ser la otra cara de la moneda, la prueba de que se podían hacer grandes cosas manteniéndose fiel a esos orígenes 2D de los juegos de lucha. Desgraciadamente, como sabemos, no fue así. Ambos juego tenían, digamos, la profundidad de un charco, pero Street Fighter IV ofrecía una experiencia de juego satisfactoria, mientras que KOF XII era una obra inacabada. La falta total de argumento no era propia de la saga (salvo en esos contados “Dream Match” que compensaban la ausencia de his-



También regresan, entre otros, el equipo de K’ al completo, con nuevos movimientos que les hacen más jugables que nunca

toria con un aluvión de personajes y modos de juego), y los fans conservábamos la esperanza de que, en algún sitio, estuvieran escondidos esos personajes, esos finales y, sobre todo, esos escenarios que se nos negaban. Muy a nuestro pesar, ése no fue el caso. Hasta los menús parecían hechos a toda prisa y sin interés.

Ya en 2011, la nueva entrega de la serie KOF lleva más de un año cosechando éxitos en los salones recreativos de Japón (¿dónde si no?) gracias a todos esos elementos que siempre nos gustaron: un argumento definido, un buen elenco de personajes muy equilibrados y en el que (por fin) no echaremos en falta a los grandes, una banda sonora repleta de esos temas rockeros que recuerdan a la buena época de SNK, los diálogos entre personajes (que aportan tanto detalles de caracterización como de argumento) y, por fin, una gran variedad de escenarios llenos de vida. Uno de los aspectos de agradecer, y que demuestran que SNK-Playmore se lo ha tomado muy en serio esta vez, es la correspondencia tan cuidada de personajes-música-escenarios. No sólo contamos con la posibilidad de elegir entre temas nuevos y clásicos (recuperados de entre lo mejorcito de anteriores entregas y, muy especialmente, **KOF XI**) sino que, además, la música cambiará automáticamente para adecuarse al momento concreto del combate: si manejamos a Iori y nos enfrentamos a Kyo, sonará un tema musical específico del **KOF '96**; si nos encontramos al equipo de Elizabeth, el tema musical de fondo será el de KOF XI, muy posiblemente el mejor KOF de los últimos años.

En la versión para consolas, todo esto va a más. A mucho más, de hecho. A los

Las escenas animadas tienen una pinta espectacular

¡Takuma vuelve a la acción!



personajes clásicos que reaparecían en la versión *arcade* (como Takuma Sakazaki o el olvidado Hwa Jai) se unen exclusivos como Billy Kane, Saiki (el nuevo villano), un Iori Yagami que consigue recuperar sus llamas o un Kyo Kusanagi alternativo. Los modos de juego que echábamos de menos en KOF XII vuelven a mansalva: *arcade* y *versus* individual y por equipos; un modo historia repleto de espectaculares escenas animadas, específicas para cada equipo de luchadores; modo desafío, *survival* y entrenamiento; además de interminables galerías de extras por desbloquear.

Se ha incrementado la velocidad de los combates, el sistema de control está rediseñado prácticamente desde cero y ahora incluye los devastadores golpes **Neo-Max**, movimientos especiales que consumirán toda nuestra energía pero causarán un daño inigualable a nuestro enemigo. Sólo en este momento veremos *zoom* en los combates, ya que éste se ha eliminado por completo para volver a como eran las cosas antes del fallido KOF XII. También se ha implementado la función **Hyperdrive**, que permite encadenar golpes con mayor facilidad.

No nos engañemos. Esto no va a ser ni como **Blaz Blue** ni como los últimos juegos de Capcom: KOF XIII se mantiene fiel al esquema de 2 puñetazos y 2 patadas y a la jugabilidad clásica, pero mejorada por los cuatro costados y reforzada por una animación difícilmente superable. Si todo va como parece, en unas semanas deberíamos poder disfrutar del que podría perfilarse como el mejor juego de lucha 2D de esta generación. Además, esta entrega cierra argumentalmente la saga de Ash con un final a la altura de las circunstancias. Te esperamos ansiosos, KOF XII.



Heidern y su inteligencia militar regresan a la serie, aunque no podamos escogerle como personaje jugable



Los atuendos adicionales podrán llegar a cambiar por completo el aspecto de muchos personajes

Valoración:

Todo lo que KOF XII debió ser y no fue... añadiéndole mucho, mucho más. No se me ocurre mejor forma de describir esta entrega que, si todo va bien, supone el regreso de la serie a la primera división de los juegos de lucha, de donde nunca debió salir. Su éxito en los arcades japoneses le augura un futuro prometedor, y la tremenda cantidad de material extra del que dispondremos en la versión de consolas nos asegura horas y horas de auténtico enganchamiento. Puede ser un auténtico retorno del Rey. ¡Ya queda menos!

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

Battlefield 3

¡Esto es la guerra!

Uno de los juegos más esperados de EA está a punto de ver la luz. Estamos hablando de la tercera entrega de la saga Battlefield que a parte de la guerra desarrollada en el juego, mantiene la misma con la saga Call of Dutty

Desde el 2002 la saga Battlefield ha ido ganando adeptos a lo largo de sus nuevas entregas, llegando a su culmen a la salida de Battlefield 2. Desde entonces la franquicia de EA ha ido subiendo el listón, llegando incluso a hacer frente al titán de los shooter bélicos actuales: Call of Dutty.

En esta ocasión, Battlefield 3 es un juego bélico ambientado en un futuro cercano en diferentes conflictos posibles. Por ejemplo, un escenario te lleva a la zona de Oriente medio, donde las hostilidades entre Irán e Iraq se han ido incrementando y ahora hay una



En cualquier momento y situación podemos ser una presa fácil para nuestros enemigos, por lo que tendremos que agudizar nuestros sentidos

guerra total en la zona. Estados Unidos tendrá que ayudar en los crueles combates que se verán en el juego. Hay otros lugares, pero todos están basados en escenarios bélicos plausibles, ya que DICE quiere hacer experimentar al jugador la guerra de una forma creíble, por lo que ha escogido lugares en los que es muy posible que ocurran estos enfrentamientos. Lo que da al juego una sensación de gran realidad, que hace que el juego comience a enganchar desde el principio, gracias a la ambientación propuesta en un frenético combate urbano, más acorde al procedimiento bélico actual.

La acción se desarrollará en angostas calles donde en cualquier momento podremos ser víctima de un ataque, haciéndonos que tengamos que estar en alerta en todo momento. Pero no solo ahí está el peligro ya que cuando el campo de batalla se "abre", tampoco estaremos a salvo ya que podremos ser presa de francotiradores. Una combinación de escenarios que muestran la realidad de la guerra en su estado más puro.

Para poder sobrevivir contaremos con una amplia variedad armamentística digna de un cuerpo



Como viene siendo costumbre en la saga, contaremos con la ayuda de distintos vehículos bélicos para poder llevar nuestra misión



de élite, pero no solo eso, sino que también tendremos a nuestra disposición algo que ya es característico de la saga, los vehículos. Aquí es donde se aprecia el cuidado puesto por DICE en este aspecto. La cantidad de vehículos que podremos utilizar es de lo más variado y diferente que se halla visto en un shooter. Estos pasarán desde el típico todoterreno militar (el Hamvee), hasta vehículos acorazados, como los tanques, e incluso podremos pilotar cazas de última generación, algo que da cierta variedad a la hora de prestar batalla.

En cuanto al apartado técnico hay que mencionar el monstruoso motor gráfico creado para este "especial evento": el Frostbite 2.0. En el podremos apreciar el alarde gráfico con el que cuenta el juego, ofreciendo un nivel de detalle hasta ahora nunca visto. Tal es el caso que veremos como con gran credibilidad la destrucción de escenarios, columnas de humo y un sistema de iluminación muy trabajado.
Con todo esto DICE ha cuidado al máximo la animación en Battlefield 3, que combinada con espectaculares efectos visuales y el realismo de combate comentado, te harán sentir en medio de la guerra como nunca antes.

Tanto es así que los desarrolladores comentan que seremos capaces de sentir los impactos de los proyectiles.

Algo que sin duda estará ligado al excelente apartado sonoro que viene siendo uno de las señas de la franquicia.

El estruendo de la zona de guerra se representa de forma fantástica, no sólo con multitud de sonidos realistas, sino con una implementación muy fiel de efectos de eco o retraso, que configuran un panorama sonoro repleto de detalle y pequeños matices. Incluso con unos auriculares

Los efectos visuales son uno de los puntos fuertes de este título

stereo la espacialidad era excelente, así que imaginad como resultará con un equipo 5.1.

Y como no puede ser de otra manera, hay que comentar el modo multijugador. Algo que la franquicia ha ido cuidando entrega tras entrega, y que en esta ocasión no va a ser menos. Ya que en esta tercera parte se le está poniendo un "más que especial" cuidado.

El estudio sueco ha confirmado ya cuatro modos multijugador: Conquest, Team Deathmatch, Rush y el modo cooperativo para dos jugadores.

En los modos multijugador será posible elegir entre cuatro clases distintas: El soldado de asalto, que ahora también asumirá las funciones de médico; el ingeniero, perfecto para manipular explosivos y conducir vehículos; el gunner utilizará arsenal de gran potencia y podrá ofrecer munición a sus compañeros; por último está el francotirador, mucho más versátil aunque menos agresivo. Un detalle que nos ha gustado mucho es que los francotiradores se podrán detectar por el brillo de sus miras, el cual podrá verse desde la distancia indicando además cuando nos están apuntando.

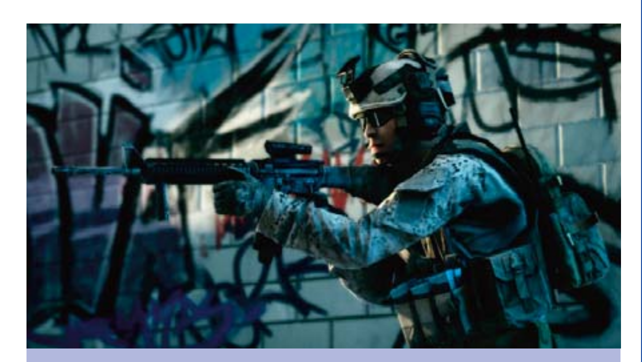
Por otro lado, hace poco que se supo que Battlefield 3 incluiría una campaña multijugador cooperativa para dos jugadores que constaría de 10 mapas, disponible para todas las versiones.

Sin duda este apartado será el que alargue la vida del juego y del que se saque el mayor jugo del mismo.

La verdad es que desde la redacción estamos deseosos de que salga ya el juego y poder poner "mano a mano" para poder comparar a los dos colosos del género.



La contienda tanto en núcleos urbanos como en campo abierto, lo que dará mayor variedad y realismo a la contienda



El motor Frostbite 2.0 raya a un nivel expectacular, solo hay que apreciar el nivel de detalle que es capaz de conseguir

Valoración:

La expectación creada desde el anuncio de esta entrega es una de las más grandes, junto co la salida del nuevo Call of Dutty.

Sin lugar a dudas si hay algún título que puede destronar a CoD, ese es Battlefield 3. Y la cosa promete, tanto como para inclinar la balanza hacia este último.

Habrá que esperar hasta el mes que viene para poder ver quién se lleva el "gato al agua".

TEXTO: JORGE SERRANO



ESdlA La Guerra del Norte

El Señor de los Anillos más crudo y violento

Son incontables los títulos que han tratado de llevar al mundo del videojuego la obra de Tolkien. Los resultados son más bien dispares con algún juego bueno y mucha morralla. La Guerra del Norte pretende destacar por encima de todos ellos

Desde juegos de rol clásicos a MMORPGs, desde los frenéticos hack´n´slash a aventuras más pausadas. Casi todos los géneros han tenido su ración de El Señor de los Anillos, y aún así los fans de la obra de Tolkien piden más y más. Warner Interactive tiene los derechos de la saga y nos ofrece un nuevo acercamiento a las aventuras de la Tierra Media con La Guerra del Norte. Se trata de un juego de acción cooperativo con toques de rol, un género muy “de moda”.

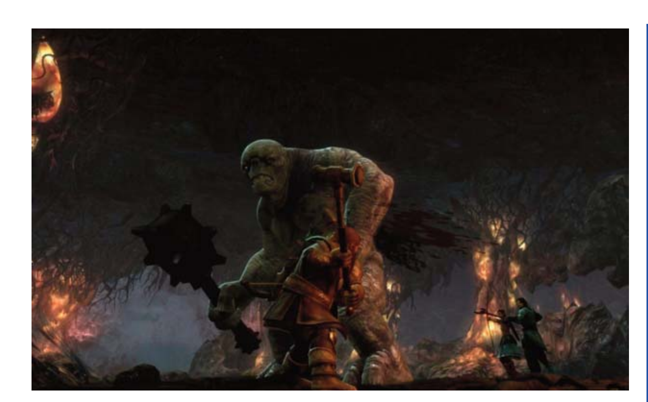
La historia se desarrolla al mismo tiempo que la famosa Guerra del Anillo pero nos situa mucho más al norte de lo acontecido a la Comunidad del Anillo. Allí, en las Tierras del Norte, un descendiente de los Numenoreanos de nombre Agandaur está reuniendo un ejercito para atacar a los civiles de la zona, con el objetivo de distraer a los habitantes de los planes de Sauron. Nuestra misión será impedir este ataque y ya de paso destruir el ejercito de Agandaur y a él mismo. Para ello tomaremos el papel de los tres personajes protagonistas de La Guerra del Norte: Eradan es un guardián que forma parte de la compañía gris, buen luchador y experto arquero; Frain es un enano que domina como nadie la lucha cuerpo a cuerpo y la elfa Andriel, que aparte de dominar la lucha a distancia puede crear escudos de protección para cubrir a sus compañeros de batalla. Los personajes no pueden ser más tópicos, la coordinación de las habilidades de los tres será el mejor arma contra la multitud de enemigos que nos iremos encontrando a lo largo del juego. Todo un detalle resulta el que aparte del habitual juego online, la desarrolladora haya incluido la

opción de juego cooperativo offline a pantalla partida, algo que inexplicablemente y salvo contadas excepciones se está perdiendo en esta generación.

Los desarrolladores -Snowblind Studios- han apostado por una jugabilidad clásica y mucha, mucha acción. Prometen que el título no nos dará respiro y que la dificultad estará a la altura de los más exigentes. Aunque se hable de un Action-RPG no debemos confundirnos, se trata de un juego de acción con toques de rol como el desarrollo de las habilidades de los personajes o la posibilidad de elegir distintas armas y otros objetos y equipación que mejoren las características del personaje. Será también muy importante la interacción con los NPCs del juego, que nos abrirán la posibilidad de realizar misiones secundarias así como de conseguir objetos y armas que de otra forma no podríamos obtener.

La historia es otro de los apartados importantes del juego y en uno basado en El Señor de los Anillos más aún, los creadores han tenido la fortuna de no verse obligados a seguir un hilo argumental fijado por un libro o película por lo que han podido desarrollar la historia del juego tal y como han considerado oportuno, tomando eso sí, múltiples referencias de todo tipo a la obra de JRR Tolkien.

Técnicamente el juego ha sembrado dudas entre los jugadores, por los videos e imagenes mostrados no parece ser un título puntero en ese aspecto y muestra aspectos muy importantes (como las animaciones) por pulir. El diseño artístico si parece estar a la altura de lo que se espera, mostrando las batallas con la crudeza y realismo que se les puede suponer., mucho más en la linea de las novelas que la de las películas. Hasta el punto que será el primer juego basado en El Señor de los Anillos con PEGI +18.





Valoración:

Los aficionados a El Señor de los Anillos aún esperan el título definitivo que suponga para el mundo del videojuego lo que las películas de Peter Jackson supusieron para el cine. Es difícil que La Guerra del Norte lo sea, al apartarse de la historia principal de la saga y mostrarnos una aventura al margen de los grandes personajes de Tolkien. Por otro lado, esto ha permitido a los desarrolladores crear un mundo y una historia con mucha mayor libertad y probablemente menos presiones de todo tipo. Ojalá acierten en la jugabilidad y se pulan todos los defectos gráficos que los videos mostrados hasta ahora parecían adelantar.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

El Profesor Layton

Y la Llamada del Espectro

Se aproxima a Europa esta cuarta entrega de la saga predilecta de Level 5 para la veterana plataforma Nintendo DS. Promete ofrecernos un "más de lo mismo" con un nuevo argumento y un montón más de puzles que resolver

El próximo mes de noviembre llegará a Europa la cuarta entrega de la saga. Quizás, con la sucesora de la DS ya en el mercado, algo tarde. Pero mejor tarde que nunca.

Argumentalmente, el juego será el primero de la saga, es decir, anterior o las otras tres aventuras. Esto hará posible que se muestre, por ejemplo, como se conocieron Luke y Layton. Todo comienza cuando el profesor recibe una carta de un viejo amigo en la que le dice que un gigante misterioso está destruyendo su ciudad. Por supuesto, no tardará en viajar a la ciudad con Luke para resolver el misterio. Para ello, como no, deberá resolver también una gran cantidad de puzles. Y es que, como siempre, la historia no dejará de ser una excusa para introducir los puzles y también para motivar al jugador a resolverlos para saber más de la misma.

Jugablemente, no se presentan novedades destacables. La mecánica seguirá siendo la misma - resolver puzzles para avanzar en el argumento con vídeos y conversaciones entrelazadas - que tan bien a demostrado funcionar. En ese sentido, es cierto que no apreciamos una ninguna evolución y que tenemos un "más de lo mismo". Aunque, sinceramente, tampoco creo que necesite ninguna revisión. Además, los puzzles sí que suelen presentar una gran variedad (y cantidad) algo que es de agradecer.

Por su parte, la banda sonora parece mantener el estilo al que Level-5 nos tiene acostumbrados en esta saga. Melodías con predominancia del acordeón que conjuntan a la perfección con el juego.

Gráficamente tampoco ha-



brán novedades destacables. Los personajes seguirán manteniendo ese aspecto de dibujos animados clásicos y los vídeos seguirán teniendo la misma buena calidad.

Y en general, lo cierto es que poco más hay que destacar. Un juego muy similar a los anteriores, cambiando la historia y los puzles que presenta. Y aprovecho la ocasión para dar un tirón de orejas a Nintendo Europa, que ha decidido no incluir el RPG “London Life”, añadido como bonus a la versión Japonesa y Americana. RPG creado por el equipo del “Mother 3” de una duración de hasta 100 horas que sin duda tenía una pinta genial. Por desgracia, salvo cambio de última hora, los europeos nos quedaremos sin él.

A pesar de esto, todos los fans de las anteriores entregas deberían jugar también a ésta que presentará, casi sin lugar a dudas, la misma calidad a la que la desarrolladora nos tiene acostumbrados.

Por supuesto, a pesar de las capturas, el videojuego nos llegará traducido y doblado al castellano.





Valoración:

Un calco jugable de las anteriores entregas, sí. Pero creo que eso juega a su favor. Todos los fans de la saga tienen aseguradas muchas horas de diversión descubriendo la historia de Layton y resolviendo muchísimos puzles.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral



desarrolla: epic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,99 € · **edad:** +18

Gears of War 3

Hermanos hasta el fin

Cinco años después del estreno de la primera entrega los fans conocerán el final de la historia protagonizada por el Comando Delta. Epic Games nos brinda su título más completo y pulido hasta la fecha



Cada generación de consolas tiene sagas que las definen, que pertenecen a ellas. Gears of War es un claro ejemplo, una trilogía que empieza y termina en Xbox 360, convirtiéndose en una de las más populares entre los usuarios. Esta tercera entrega recoge los apartados que más gustan y los llevan más allá: historia, jugabilidad y multijugador online.

Argumento

La historia de Gears of War ha sido el elemento más criticado. El argumento de la primera entrega era muy pobre debido, en parte, a unos personajes que no lograban transmitir lo que estaban viviendo. En la segunda parte vimos una historia con más elaboración y ayudada por unas cinemáticas más emotivas, además de las nuevas incorporaciones al plantel de personajes. Gears of War 3 mejora en este apartado gracias al trabajo de Karen Travis, escritora del guión y autora de las novelas de la saga.

Como anunció Epic Games, la historia está contada a través de

Karen Travis, autora de las novelas de la saga, se encarga del dramático guión de Gears of War 3

distintos personajes, en un estilo similar al de la película Pulp Fiction. Durante gran parte de la campaña controlaremos a Marcus e iremos acompañados por Dom, pero durante algunos momentos tendremos oportunidad de conocer los hechos a través de la pareja Cole-Baird.

Esta nueva entrega está ambientada 18 meses después de lo ocurrido en Jacinto y nos encontramos con una CGO en las últimas que intenta sobrevivir en alta mar, alejados de los Locust y defendiéndose de los Lambent, su nueva amenaza. Desde el primer momento vemos que estamos ante una historia que juega más con las emociones y sentimientos de todos los protagonistas. Marcus sigue recordando los fantasmas que le torturan, los objetivos que no ha podido cumplir a lo largo de estos años. Su compañero Dom está en una situación similar, intentando olvidar lo que ocurrió hace año y medio. Los momentos más emotivos no están reservados para Dom y Marcus, la historia de Cole es la protagonista durante uno de los capítulos en los que será nuestro personaje jugable y que además, nos brinda una de las mejores cinemáticas del título.

Los nuevos personajes dan cierto juego, como el tercer hermano Carmine, el cual hace varios comentarios sobre su futuro en este título. Otra nueva incorporación es Sam, una de las pocas mujeres presentes en la CGO, al igual que Anya, que deja la oficina y salta al campo de batalla. El joven Jace también es uno de los nuevos Gears, aunque pasa bastante desapercibido.

Multijugador

Sin duda el apartado más importante del título. La principal novedad afecta a la parte técnica del juego, pues Micro-

Unreal Engine 3

La primera entrega de la saga fue una demostración del nivel gráfico que veríamos en esta generación y, a día de hoy, sigue siendo uno de los títulos que mejor luce. 5 años después de la primera entrega el motor gráfico de Epic Games nos brinda con Gears 3 uno de los mejores títulos a nivel técnico en consola.

Los problemas de anteriores entregas, como la carga lenta de texturas desaparecen y dan paso a unos gráficos fluidos que se mueven a 30 FPS estables. Efectos como el humo y la iluminación mejoran y complementan el resto del apartado gráfico. Las cinemáticas son las más cuidadas de toda la saga: cámara, movimientos, rostros... Aunque muchas de las escenas resulten un tanto tópicas.



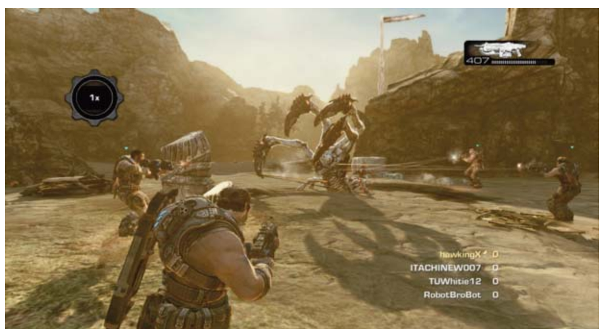




soft ha puesto ha disposición de Epic Games servidores dedicados para alojar las partidas multijugador, de esta forma se termina con la famosa ventaja del anfitrión que sufrían las anteriores entregas. Los tiempos de carga a la hora de buscar partida también se han visto reducidos, olvidándonos así de los dolorosos minutos de espera que padecía Gears of War 2 en las primeras semanas después de su lanzamiento. Además, se añaden bots de forma automática en las partidas que no tengan los 10 jugadores reglamentarios y éstos abandonan la partida en cuanto otro jugador está listo para entrar.

También se han realizado ajustes en el balance de daño de las armas. La escopeta deja de ser el arma más potente del juego y los jugadores tienen más armas donde elegir. Pese a ser un juego de distancias cortas armas como el Lancer ganan





más importancia.

En cuanto a modos de juego son pocas las novedades. Por el lado del multijugador competitivo tenemos las mismas opciones: Zona de Guerra, Ejecución, Rey de la Colina y Piloto. Mientras que por el otro tenemos el renovado modo Horda 2.0, el modo Bestia y el cooperativo , que en esta ocasión permite a un máximo de 4 jugadores jugar la campaña.

Horda 2.0 es, probablemente, el más divertido de los que ofrece Gears of War 3. El objetivo sigue siendo el mismo: resistir las 50 oleadas de Locust que la reina Myrrah envía contra nosotros, con la diferencia de que en esta ocasión contamos con varios factores a nuestro favor. Para empezar, cada baja enemiga nos reportará dinero que podemos donar a un compañero o invertirlo en barreras, torretas y señuelos para crear una pequeña fortaleza. Todos estos artilugios se pueden reparar y mejorar para aumentar su resistencia antes de que comience la siguiente ronda. Pese a tener estas ventajas las rondas finales son más complicadas que en la anterior versión de este modo, pues se han añadido jefes finales presentes en la campaña.

El modo Bestia, ofrece una propuesta similar a Horda 2.0. Aquí controlaremos a los Locust y deberemos eliminar a todos los supervivientes y a su líder, un miembro de la CGO, antes de que se acabe el tiempo. Aunque ofrece menos contenido que que Horda 2.0, termina siendo divertido manejar un Ticker para acabar con los humanos.

Conclusiones:

Epic Games ha creado su título más completo a todos los niveles hasta la fecha. Una historia más cuidada, una perfecta jugabilidad y un divertido modo multijugador lo convierten en el mejor título de la saga.

Alternativas:

Las dos primeras entregas de la saga. Bulletstorm, desarrollado en colaboración con Epic Games, mantiene un estilo similar al de Gears of War.

Positivo:

- *Apartado técnico*
- *Campaña frenética*
- *Divertido multijugador: Horda 2.0*

Negativo:

- *Mecánica repetitiva en ciertas misiones*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	95
sonido	95
jugabilidad	90
duración	85
total	90

Una segunda opinión:

Punto y final a la historia de Marcus. Rompe el equilibrio presente en la segunda parte con zonas de infiltracion, flanqueos y coberturas por una apuesta mucho más directa. A buen seguro este nuevo camino no va a ser del gusto de todo el mundo.

Por otro lado, ya solo por la Horda 2.0 merece y mucho la pena. Sobresaliente en ese aspecto. Aunque la subida de dificultad en las rondas 46-50 resulta desesperante en según que mapas.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: eidos montreal · **distribuidor:** square enix · **género:** acción · **t/v:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +18

Deus Ex: Human Revolution

La saga se revoluciona

Después de más de diez años de hibernación, regresa una de las sagas más queridas por los usuarios de PC. Y no vuelve para aprovecharse del pasado, si no para abrir camino al futuro: Por la puerta grande



Cuando se anuncia una nueva entrega de una saga tras muchos años de parón, siempre despierta suspicacias entre los jugones. Cuando es una empresa novel la que se encarga de resucitar una franquicia clásica la respuesta pasa a ser de desconfianza total. El caso de Deus Ex: HR, es un poco distinto. Desde los primeros videos que se mostraron hasta la fecha de lanzamiento esa desconfianza habitual fue sustituida por callada expectación.

Entrando en materia.

El juego toma lugar en el año 2027. En plena revolución biotecnológica, en la que las empresas de implantes (llamados aumentos) están transformando el mundo en el que vivimos a pasos agigantados. El jugador interpreta a Adam Jensen. Jefe de seguridad de Sarif Industries, una corporación biotecnológica afincada en Detroit. Es muy importante tener en cuenta el año, 2027, pues la ambientación (uno de los grandes triunfos del juego) refleja perfec-

Deus Ex HR no es un simple pasatiempo: Si te dejas llevar por él, te sumergirá en un universo extraordinario

tamente ese futuro cercano. Plagado de elementos reconocibles, pero a la vez frío y distante.

Hay quien clasifica Deus Ex como juego de rol. Es completamente falso. Deus Ex es ante todo un juego de acción: Tomamos decisiones morales, desarrollamos nuestras habilidades y exploramos los escenarios. Pero es la acción la que mueve el juego y marca el ritmo de la trama.

Argumentalmente tenemos un juego profundo. Plagado de matices, y con un desarrollo muy cuidado. Como crítica decir que quizás a veces avance un poco a trompicones, y se pierda la sensación de continuidad (Demasiado viaje y pocas explicaciones), pero no desmerece a la historia del juego, que en todo momento se muestra como uno de los pilares del título y nos muestra un mundo fascinante, en el que podernos sumergir.

Jugabilidad y sistema.

Ya hemos hablado de sus triunfos narrativos. ¿Pero como es al tacto? Muy bueno. Este juego tiene implementado uno de los pocos sistemas de coberturas que ayudan más que estorban al jugador. Y por si eso no fuera lo suficientemente loable, su mecánica es sorprendentemente variada. Gracias a los aumentos (Mejoras que compraremos con puntos de praxis), que nos darán habilidades tales como invisibilidad, puñetazo atraviesa-paredes, supersalto...etc, el jugador tiene un auténtico arsenal de técnicas a su alcance, para que elija el mejor método para abordar sus objetivos. Los aumentos además, se combinan perfectamente entre sí, permitiendo enfoques creativos para cada situación.

Todo esto mezclado con el sistema de sigilo incorporado, hacen de Deus Ex un integra-

H4ck1ng 733T

Para acceder a ordenadores y cierres de seguridad, el juego incorpora un adictivo minijuego de hackeo. En cada asalto informático nos encontraremos con un circuito de redes distinto. Para hackear el dispositivo tendremos que llegar al servidor objetivo antes que el servidor rival nos detecte y alcance. Para evitarlo, deberemos ser sigilosos (disminuyendo las posibilidades de detección) y fortificar nodos, para que cuando nos detecten, tarden más en alcanzar nuestra posición. El minijuego es altamente estratégico, y lo es aún más por la existencia de nodos especiales que nos permiten descargar recompensas para nosotros (como dinero y PEx) o conseguir efectos tales como entorpecer al rival, disminuir la dificultad de otros nodos...etc. Muy entretenido.







dor nato de mecánicas. Como si se hubiera fijado en Metal Gear Solid, y en Crysis. Hubiera tomado lo mejor de cada mecánica, y hubiera creado algo que, siendo parecido, es totalmente distinto. Y mucho más directo.

En cuanto a variedad de armas y objetos, el juego no destaca demasiado, aunque las mejoras de las armas dan bastante juego de por si.

Los mapeados tienen un perfecto equilibrio entre recorrido abierto y cerrado: No llegan a ser mundos abiertos donde pierdas el interés, ni tampoco pasillos anodinos. El término medio es sin duda el que el juego necesita para vehicular sus quest y entregar sensación de variedad sin renunciar por ello al ritmo intenso que el argumento requiere.

Una característica que conviene comentar es la existencia de algunos “jefes finales” a lo largo de la aventura. Hay quien los considera fuera de lugar, pero





en mi opinión son todo un acierto. No solo por el hecho de transmitir cierta nostalgia de mecánicas de juego clásicas, si no por crear puntos en los que la dificultad (que es bastante asequible normalmente) espabile al jugador.

Bondades técnicas.

Mucho se ha comentado sobre los gráficos del juego. Para empezar diremos que no sorprenden, pero no desmerecen al juego. Si bien técnicamente, no son lo suficientemente sofisticados para despuntar, los escenarios tienen tantísimos detalles y el diseño artístico es tan impresionante, que consiguen un gran impacto visual, más por arte que por técnica. Pero vaya si lo consiguen.

El apartado sonoro también cumple con nota. Los efectos de sonido no llegan a destacar, pero la banda sonora difícilmente podría ser más apropiada: Transmite a la perfección la atmósfera de juego y la acentúa cuando es necesario.

Lo más importante.

Deus Ex no es el juego perfecto, tiene sus fallos como algunas animaciones faciales, doblaje sobreactuado, volantazos narrativos...etc. Sin embargo no podemos valorarlo solo por sus parámetros objetivos. Sería injusto que un juego con un argumento y ambientación tan sobrecogedores como este, fuera equiparado con juegos que, siendo técnicamente intachables, están vacíos, no tienen alma, ni transmiten nada. Deus Ex HR no es un simple pasatiempo: Si te dejas llevar por él, te sumergirá en un universo extraordinario del que querrás ser partícipe.

Conclusiones:

El ejemplo perfecto de que un videojuego puede ser mucho más que un simple mata marcianos: Increíble ambientación, cautivadora historia, artísticamente sublime y con una jugabilidad a prueba de bombas. Inolvidable

Alternativas:

Globalmente no hay alternativas directas. Si buscas una buena ambientación y decisiones morales prueba Mass Effect. Si buscas sigilo y conspiraciones, la saga Metal Gear será de tu agrado

Positivo:

- *Ambientación y argumento*
- *Jugabilidad sólida y variada*
- *Magnífica banda sonora*

Negativo:

- *Algunas animaciones faciales*

TEXTO: MIGUEL ARÁN

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	95
duración	90
total	95

Una segunda opinión:

Una historia absorbente, unos mapeados como los de antes y una jugabilidad perfecta se apoyan en un notable apartado gráfico, en el que el diseño artístico prevalece sobre los aspectos técnicos para conformar una de las gratas sorpresas de 2011.

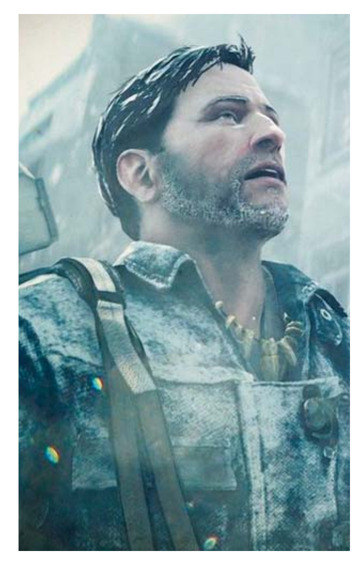
José Barberán

desarrolla: insomaniac · **distribuidor:** sony · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,90 € · **edad:** +18

Resistance 3

La esperanza ante la resignación

Poco cabe decir de la buena acogida de esta saga que vino de la mano de la PS3 a la salida al mercado de la misma. Desde entonces esta saga exclusiva de la consola nipona ha ido ganando adeptos y prueba de ello es el lanzamiento de la 3ª entrega.



Insomaniac viene desde hace tiempo dando que hablar con sagas como Ratchet & Clanck o Spyro. Desde entonces la labor de este estudio siempre estuvo, de un modo u otro, ligado a Sony. Después de sendos trabajos, llego el momento de dar un paso adelante y sacar un juego más "adulto". En este punto, y coincidiendo con el lanzamiento de PS3, llegó a nuestras casas Fall of Men, del cual se cosecharon buenas críticas, tanto de la prensa como de los propios usuarios. Tal fue la aceptación que dos años después, salió la segunda entrega, que si bien tuvo una gran expectación, no resultó ser un juego destacable, tal vez por un excesivo hype.

Aun así la saga no perdió fuelle y se siguió trabajando hasta llegar a la entrega que ahora nos compete. ¿Ha perdido realmente fuelle, o realmente han conse-

En esta tercera entrega cambiaremos de protagonista, algo que venia siendo lógico después de lo acontecido en la historia anterior




guido plasmar los deseos de los seguidores de esta saga? En las siguientes líneas esperamos sacaros de dudas.

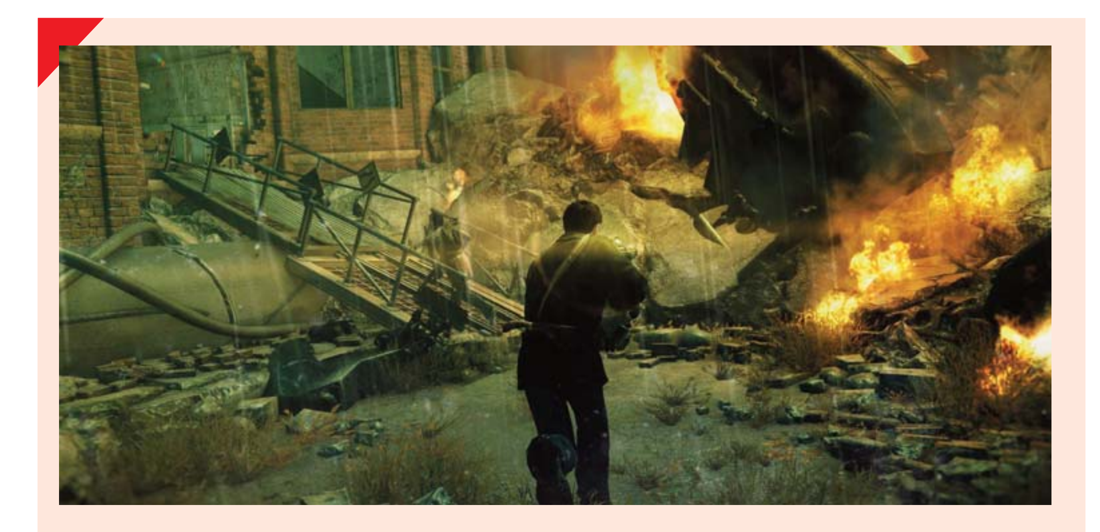
La historia comienza, para variar, justo donde lo dejó la primera entrega. Pero en esta ocasión no manejaremos a Nathan Hale (el protagonista de los dos primeros Resistance), sino que en esta ocasión nos pondremos en la piel de Joseph Capelli. El porqué de esto no lo vamos a comentar, puesto que aparece al término de la anterior entrega y también al comienzo de esta, por lo que lo dejamos a descubrir por vosotros.

Centrándonos en la historia, está ya no es triunfalista, ni va de una venganza que se antojaba imposible. Respira resignación por los cuatro costados, y ese aire le sienta muy bien porque se huye de tópicos militares y nacionalismos que ya no tienen lugar.

La directriz del juego es bien clara, el virus Quimera se ha extendido por todos lados, y ahora parece que lo que quieren ya no es tanto expandirse, si no que su fin contiene algo mucho mayor: extirpar de la faz de la tierra a la raza humana.

En este aspecto el juego nos propone un viaje desde Oklahoma, pueblo donde Joseph es atacado, hasta Nueva York, sitio donde las Quimeras plantean llevar a cabo su plan. Más de 2.500km de viaje que nuestro protagonista tendrá que recorrer para intentar sabotear toda intención de destrucción.

Como es de esperar, después de esta situación, la ambientación del juego se torna de un tono grisáceo, reflejado por un mundo desolado y poco halagüeño, en el que encontraremos la tristeza y desesperación de los pocos supervivientes que vayamos encon-



La ambientación es una de las claves de este juego, gracias a la cual podremos apreciar en todo momento la desolación del planeta así como la resignacíon por parte de los pocos habitantes que quedan en él









trando en nuestro viaje.

En cuanto a jugabilidad, el título es un claro ejemplo de lo que los últimos FPS vienen demandando, un control preciso, con buena interactuación con el entorno, algo que ya no llama mucho la atención, pero que en esta ocasión destaca por la fluidez con la que se puede llevar a cabo. Otro aspecto a tener en cuenta es que ya no existe la reganarían de vida, sino que ahora se opta por el método más tradicional, y más real, que el del uso de botiquines, algo que hará que nuestro personaje parezca más humano. Pero ahí no queda la cosa, si no que otro de los puntos a favor del juego, y que lo lleva a estar dentro del "top list" es su gran variedad de armamento, algo que es digno de algo que, sin duda, es digno de agradecer en nuestra encarnizada lucha por salvar el mundo.

El apartado gráfico del juego es otro punto en el que se ha puesto un gran interés. El InsomaniacEngine se ha visto revisado a su versión 3.0, con lo que se ha conseguido un resultado global que roza el sobresaliente, si no fuera por algunos contrastes gráficos, estaríamos hablando de uno de los títulos de mayor nivel en este aspecto.

Aquí hay que alabar el diseño de los Quimera, por encima incluso que el de nuestro personaje, que tienen un nivel de detalle excepcional. Los escenarios cuentan con una gran variedad de localizaciones, se presentan bastante sólidos, aunque algunas texturas no rayan al mismo nivel que el conjunto global, algo que hace perder algo de calidad al juego. En cuanto a la física de los mismos, cabe destacar la buena recreación de partículas y la más que notable



iluminación con todo esto quedaría un apartado visual de los reales si no fuera por el problema de las texturas anteriormente descritas así como por algunas animaciones un tanto bruscas.

El juego es compatible con el sitema de control Move y también se puede jugar en 3D con una buena tasa

Para terminar este apartado, hay que mencionar la posibilidad de jugar en 3D. Aquí hay que decir que la tasa de refresco es loable, muy del estilo a Killzone 3.

En cuanto al modo multijugador hay que decir que se ha visto recortado respecto a la anterior entrega. Antes disponía de 60 jugadores y ahora cuenta con 16, lo cual supone un cambio muy radical. Pero el punto positivo de este modo es que ahora los combates son más tácticos que antes y también se ofrecen retos para todo tipo de jugador, algo que logra olvidar la merma ofrecida por la reducción de jugadores simultáneos.

Para finalizar, el apartado sonoro sigue la senda de los grandes superventas, una banda sonora que se ajusta al ritmo del juego, buenos efectos sonoros, acordes a lo que sucede en pantalla y, por supuesto, una localización al castellano de un notable nivel.



Conclusiones:

En esta entrega se ha conseguido subsanar la mayor parte de los errores de su predecesor, con una ambientación digna de una superproducción de hollywood postapocaliptica. Es un juego que se queda rozando el sobresaliente debido ha pequeños "fallos" que merman el conjunto.

Alternativas:

Tal es la cantidad de FPS´s de esta generación que, por recomendar alguna exclusiva de PS3, sería KillZone 3.

Positivo:

- *La ambientación conseguida*
- *Compatibilidad con Move y 3D*

Negativo:

- *Pequeños errores gráficos*
- *Parche de 600 Mb*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	94
sonido	90
jugabilidad	92
duración	80
total	86

Una segunda opinión:

La pega de esta franquicia es que siempre le ha faltado el último empujón para ser un superclase. Unas veces la falta de carisma. Otras los modos online. Siempre ha tenido algo por lo que no ha llegado a cuajar y posicionarse como una gran alternativa a las grandes IP's ya consagradas.

José Barberán



desarrolla: codemasters · **distribuidor:** codemasters · **género:** simulador · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +3

F1 2011

¿Es real un simulador donde no gana Vettel?

La entrega del año pasado no supo satisfacer a los fans de la competición. La cantidad de bugs que nos encontramos fue muy importante. Tanto que el recelo estaba instaurado en esta entrega

Las críticas arreciaron casi desde cualquier frente y también casi sin piedad. Razones había para ello. Codemasters ha intentado tomar buena cuenta de todas ellas y ha intentado paliarlas de alguna manera. Pero no todo ha sido un camino de rosas y muchas de ellas han quedado en el tintero.

La versión comercial que ha llegado a las tiendas no está tan pulida como hubiera sido lo esperable. A la cuestionable idea de lanzar un producto oficial con el campeonato ya decidido se le une la pregunta se le une la pregunta de por qué no se ha puesto el empeño suficiente para al menos ofrecer un producto pulido. Pregunta para la que es muy difícil encontrar respuesta.

Si nos enfrentamos al título, nos encontramos con dos bloques bien diferenciados de modos de juego. Los concernientes al modo de un jugador, y a la postre columna vertebral del mismo. Y al modo multijugador, para el que se ha introducido el ya controvertido online pass. Dentro del primero podemos ver los modos ya tradicionales. El principal, y que a buen seguro va a colmar casi todas nuestras horas de juego lo conforma el modo Trayectoria. Durante 5 temporadas, a razón de 9 carreras cada una, debemos hacernos no solo un hueco en la parrilla, sino lograr alzarnos con el título de Campeón del Mundo. Gracias a este modo iremos consiguiendo puntos según sean nuestros éxitos en la carretera, tanto en las diferentes calificaciones, como en las carreras de los domingos. Así mismo

Aunque la gran mayoría de los bugs y errores han sido paliados, que no erradicados, han aparecido otros como los insufribles tiempos de carga





tendremos que realizar una correcta tarea de lobbing para ganarnos el favor de nuestro equipo. Factor muy importante para conseguir hacernos con el primer asiento dentro de la escudería y conseguir unos ansiados puntos de desarrollo que nos permitirán mejorar las prestaciones de nuestro vehículo con el fin de lograr mejores puestos en la carrera.

Dentro de los modos para un jugador encontraremos la opción de disputar un mundial completo con cualquiera de los 24 pilotos oficiales, así como carreras rápidas, sprints a 3 vueltas, sesiones clasificatorias o un modo resistencia, consistente en completar el 20% del recorrido total de un GP.

Si atendemos al modo multijugador, este por el momento sige siendo igual de estable que la entrega anterior. Podrán tomar parte hasta 16 pilotos humanos, usando la CPU 8 para poder así completar la parrilla completa. A modo de equiparar posibilidades y premiar al mejor piloto, todos compiten con el mismo coche y éste es elegido al azar antes de comenzar la carrera.

En cuanto al apartado técnico, es evidente la clara mejoría con respecto a la entrega del año pasado. Los efectos de lluvia y humo, así como los diversos modelados, gozan de un acabado muy destacable y de una sensación de realismo muy conseguida. También resulta muy destacable el apartado sonoro. Tanto los efectos atmosféricos como el sonido de los motores gozan de un realismo sorprendente.

Pero como casi todo lo que tiene, hay gato encerrado. En la versión de PS3, la utilizada para realizar este análisis, hemos encontrado puntos muy concretos donde el juego sufre unos bajones tremendamente acusados de frames. Hay una curva en el trazado de Mónaco que da exactamente igual como la tomes, si en grupo o en solitario. El juego entra en un modo Matrix bastante curioso. Este es el más sintomático. Pero no el único. Esta situación se repite en otros trazados.

Un *piruleta* muy gracioso

Es curioso los problemas que tiene este juego cuando entramos a Boxes. Si bien el año pasado nos “castigaban” a salir en última posición, esta vez se ha ablandado esta penalización. Nuestro equipo no nos va a dejar salir al carril de boxes si éste se encuentra ocupado por un rival. Lógico en cierta medida, pero frustrante cuando el radio de seguridad abarca unas cuestionables decenas de metros que nos impiden salir a competir por nuestra posición mientras vemos impotentes como nuestro rival al que vemos por el retrovisor, nos adelanta.



El modo multijugador es capaz de soportar 16 corredores simultáneos. La máquina controlará otros 8 hasta completar una parrilla de 24



Además, el juego ha sido bastante permeable a la hora de introducir las novedades en la reglamentación que se han introducido en esta temporada. Tendremos DRS, que como en la realidad, podremos activar en la zona indicada si nos encontramos a menos de un segundo de nuestro predecesor. Y motivo de celebración es la inclusión del KERS (aunque no está disponible en todas las escuderías) y el ya sumamente demandado Safety Car. Sabemos que está ahí, pero no hemos podido comprobar su incidencia en carrera debido a que aunque lo hemos intentado por activa y por pasiva, durante la fase de prueba de este análisis no hemos conseguido que salga a pista.

Sin embargo, con el juego en nuestras manos, uno tiene la sensación de encontrarse con un Ferrari que corre con un motor de Dacia. Todo muy bonito por fuera, pero cuando empezamos a adentrarnos en su jugabilidad, las cosas no son tan exquisitas.

Es justo decir que el juego ha dado un paso al frente en su intento de ofrecernos una sensación de conducción menos arcade y más realista. Pero la simulación real que demandamos, aún queda bastante lejos. Ahora es más complicado mantener el coche con la trayectoria adecuada. Pero tampoco es ninguna proeza el conseguirlo. Las ayudas de frenado y control de estabilidad, así como la excesiva eficiencia de nuestros neumáticos, lo hacen muy accesible a todo el mundo. Sin embargo, es un hándicap para los más virtuosos del volante.

Uno de los puntos más

Seguimos sin poder destrozar el coche

Es un mal endémico que padecen muchos juegos de coches que se atribuyen a sí mismos el adjetivo de simulador. F1 2011 se suma a esta lista. Da igual que estrellemos nuestro coche a 320 km/h contra un muro. No vamos a ver deformaciones. A lo mucho alguna pieza se nos habrá roto.

El acuerdo que se alcanzan diversos juegos en el tema de licencias muchas veces obliga a los desarrolladores a no poder deformarlos en caso de accidentes. Pero esto repercute de forma muy negativa en los consumidores. La simulación que se nos promete queda brutalmente mutilada por este serio contratiempo. No controlamos coches. Controlamos auténticas moles de piedra indeformables capaces de resistir brutales choques de miles de Newtons en contra con el único riesgo de perder una triste arandela. Sí. Simuladores...



Gráficamente hay poco que reprochar. Los modelados y entornos son exquisitos. Pero no se entiende la caida de frames en puntos concretos

negros que nos encontramos en la anterior entrega fue la denominada “tabla de tiempos”. Según este particular sistema, los coches marcaban vuelta trás vuelta un tiempo prefijado según su escudería. Daba exáctamente lo mismo que tuvieran percances o no en carrera. Los pilotos erán auténticos relojes suizos. Esta vez, y una decisión mucho más acertada, parece que se ha erradicado. Es bueno para el juego. Sin embargo nos encontramos con la paradoja de ver en puestos sumamente altos a coches relativamente menores. Lo lógico hubiera sido un solución intermedia. Pero si nos obligan a elegir, preferimos el menor de los males.

Punto negro, casi agujero es el incomprensible tiempo que el juego requiere para cargar. Desesperante. No llegamos a entender como nos tenemos que comer entre 15 segundos y más de un minuto largo un página de carga a estas alturas de la película. Rompen el ritmo por completo. Y más cuando estas se producen en momentos que aparentemente no son requeridos.



El realismo conseguido con los elementos atmosféricos es brutal. Tanto en su representación gráfica como en en el sonido

Conclusiones:

Sigue sin ser el juego de Fórmula 1 que llevamos esperando durante tantos años. Se han mejorado aspectos del año anterior, pero aun está bastante lejos de darnos lo que pedimos. No todo en un juego son gráficos.

Alternativas:

Juego de Fórmula 1 tenemos el del año pasado. También está el que acompañó al lanzamiento de PS3. Pero ninguno llega a ofrecer una experiencia realmente satisfactoria.

Positivo:

- Gráficamente poco que decir
- Multijugador bastante sólido

Negativo:

- No es un simulador
- Las cargas. Desesperación al cubo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	92
jugabilidad	65
duración	80
total	75

Una segunda opinión:

Aunque el nivel de mejora es evidente con respecto al año pasado, no ha aprendido la lección. Seguimos repitiendo errores e introduciendo otros nuevos. Codemasters debería replantearse si merece la pena seguir desarrollando el juego en esta línea. Y sí realmente apuesta por el sí, demostrarnos que aparte de gráficos realistas tiene intención de ofrecernos un juego de simulación de Fórmula 1 que nos convenza.

Marc Alcaina

desarrolla: ready at dawn · **distribuidor:** sony· **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +18

God of War Collection II

Kratos sigue dando guerra

Después del paso por Ps3 de las dos entregas de kratos para PlayStation 2, ahora le toca el turno a las aconteciadas en la portátil de Sony, para así poder cerrar el círculo, a falta de la entrega sacada para móviles



De todos es conocida la gran calidad que nos ofrecen los títulos que protagoniza este insuperable Dios de la Guerra, Kratos. Pues bien, después de la remasterización de GoW 1 y 2, ahora le toca el turno a los juegos que salieron para PSP: Chains of Olympus y Ghost of Sparta, para que los que no pudieron disfrutarlo en la portátil tengan la opción de disfrutar de dos los mejores juegos lanzados para la misma y así poder disfrutar de toda la colección, gracias al trabajo desarrollado por los chicos de Ready at Dawn.

Chains of Olympus y Ghost of Sparta aprovechan lagunas argumentales en la trilogía God of War de PS2/PS3 para contar una nueva historia de Kratos. Si en el primero se cuentan sus aventuras justo antes del primer juego de PS2, en el segundo serás Kratos tras pasar a ser Dios de la Guerra. En ambos casos significa, por descontado, que el temido espartano se pasará el juego dando un buen rapapolvo a todo enemigo que se le cruce por delante, man-

GoW Collection II recopila Ghost of Sparta y Chains of Olympus en una sola entrega remasterizada

teniendo la violencia a la que nos tiene acostumbrados.

Jugablemente el título mantiene la esencia que tan buen resultado a dado a la saga. Esto quiere decir que Kratos contará con un buen elenco de movimientos de ataque cuerpo a cuerpo, a lo que hay que unir las espectaculares secuencias QTE que servirán como ilustración de las muertes de algunos enemigos poderosos o algunas peligrosas situaciones que habrá que solventar lo antes posible. Y aunque lo más importante en esta saga es el combate, también se reserva un hueco para las plataformas y exploración, lo que hace que la saga sea una de las más completas. Así, el juego saca todo el partido de los botones y sticks y al adaptar el control de PSP a PS3 recuperamos una funcionalidad que estaba en los juegos de sobremesa pero no en los de portátil: poder usar el stick derecho para rodar por el suelo y esquivar los golpes enemigos. Esto hace ganar enteros a una jugabilidad que, si bien en PSP era ejemplar, tenía este pequeño hándicap que hacía más incómodo esquivar ataques rivales –presionando a la vez ambos gatillos- por lo que íbamos más vendidos al contrario. Para acabar este apartado, cabe destacar que todo lo anteriormente descrito se realiza con una excepcional fluidez.

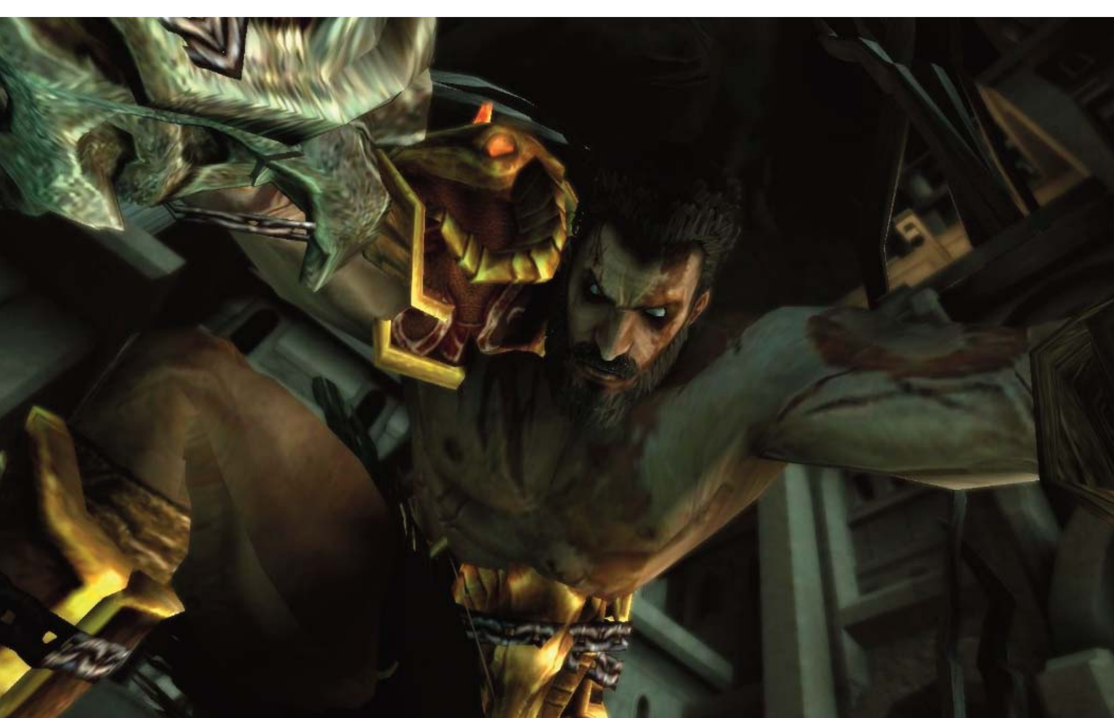
El conjunto de enemigos es algo que tampoco podremos dejar de lado, pues tanto en Chain of Olympus como en Ghost of Sparta nos encontraremos con un elenco de contrincantes realmente buenos. La IA realiza una labor encomiable a la hora de presentar un reto, sobre todo en el caso de los enemigos finales. Por otra parte, nos encanta que se basen tanto en la mitología para crear un bestiario más

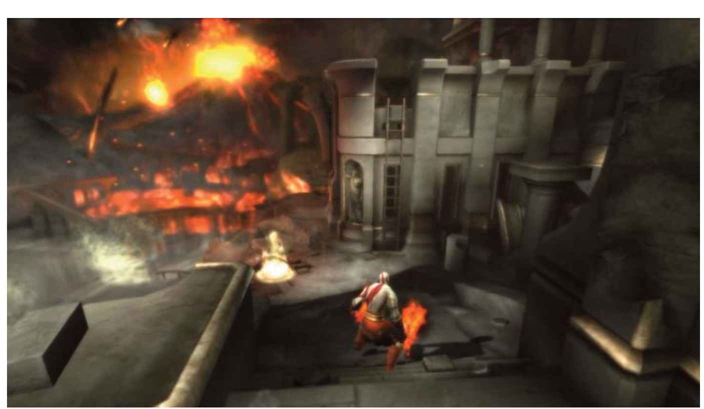
La nota: 60 Fps

Esta es la tasa de refresco que se tiene durante todo el desarrollo del mismo, con una resolucion de 1080p. Lo que hace que la conversión se vea con gran nitidez, salvando las distancias, y una fluidez que no tenía en PSP.

Pero aquí no acaba la cosa, si no que también se puede disfrutar del juego en 3D estereoscópico, con la misma tasa de frames por segundo.

Sin duda una loable por parte del equipo de Ready to Dawn, que hace que la compra de esta recopilación llegue a ser más que justificada, sobre todo para aquellos que no pudieron disfrutarla en la menciona consola portátil de Sony.

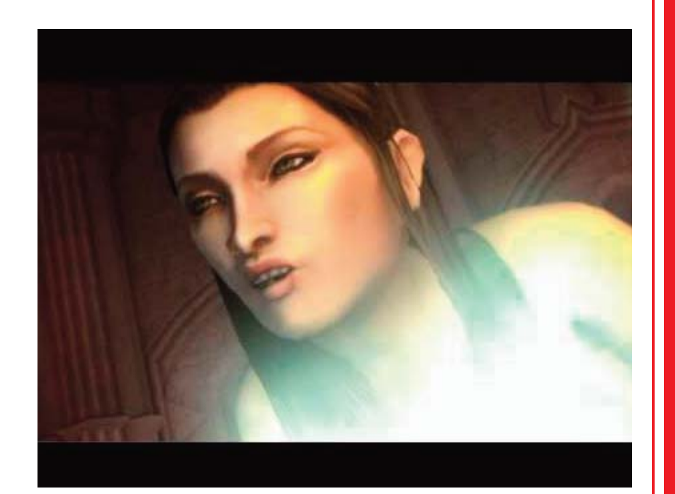


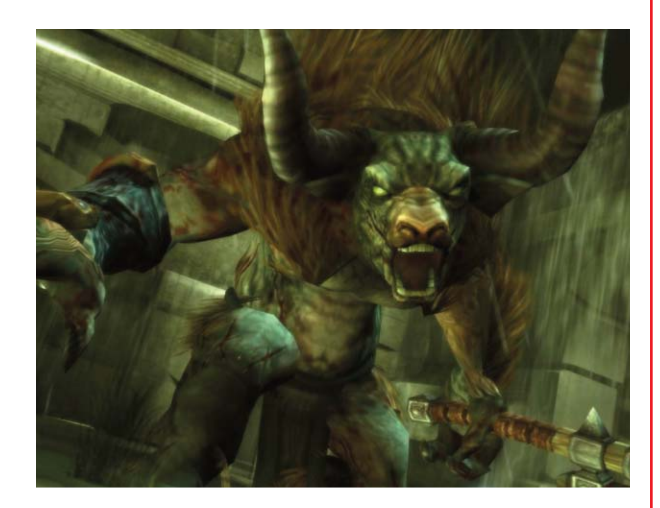




variado y amplio. En este aspecto no defraudará a nadie. Así como en las armas que dispondremos en el juego, que junto con la recopilación de orbes para subir de nivel y poder conseguir nuevos y devastadores combos y hechizos, que harán que nuestro personaje pueda zafarse de sus enemigos con mayor contundencia.

Gráficamente es donde el juego baja un poco de enteros, puesto que la base del juego fue pensada para una consola portátil. Dejando constancia de ello, el nivel gráfico no está a la altura de los juegos punteros de PS3, siendo la prueba más tangible la calidad de las texturas. Aún así hay que alabar el trabajo realizado por los chicos de Ready at Dawn, consiguiendo una adaptación de un más que notable nivel, pues los videos de las escenas lucen magníficos y los bordes de los polígonos no sufren de dientes de sierra, eso si no comparéis





esta entrega con GoW III, ya que dejaría mucho que desear.

En cuanto a la cámara, cabe decir que la posición de la misma a veces no es la idónea para poder seguir la acción, aunque son pocas, son dignas de mencionar.

Por lo demás, comentar que los efectos de luz resultan llamativos, y aunque algunos sean un poco básicos para PS3, el resultado final es muy coqueto. El diseño de los escenarios es muy bueno y creativo, logrando que la ambientación esté muy lograda y la inmersión en los acontecimientos aquí narrados se haga efectiva a los pocos minutos de empezar a jugar.

Para finalizar hay que decir que el sonido parte de la base de lo que la saga nos viene ofreciendo a lo largo de sus numerosas entregas: una banda sonora con grandes dotes épicas, unos efectos contundentes y bien definidos y sobre todo un doblaje a la lengua de Cervantes que es digna de alabar.

Conclusiones:

Los amantes de la saga están de enhorabuena, puesto que se encuentran con una conversión de notable calidad que hará que vuelvan a disfrutar de este Dios de la guerra y quitarse el "mono" dejado por GoW3

Alternativas:

Existen juegos de mejor factura como pueden ser GoW3, Castlevania: Lords of Shadow o Bayonetta, pero si te gusta Kratos, esta entrega no te defraudará

Positivo:

- *Mejoras de control*
- *Buena conversión*

Negativo:

- *Se nota el desarrollo para pórtatil*
- *Problemas con la cámara*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	70
sonido	85
jugabilidad	90
duración	80
total	**72**

Una segunda opinión:

Una buena oprtunidad para disfrutar de los GoW que salieron para PSP y no pudistes disfrutar de ellos por falta de la misma. Y aunque gráficamente se queda lejos de los mejores juegos de PS3, su jugabilidad hace que puedas disfrutar de él.

Jose Luis Parreño



desarrolla: techland · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Dead Island

Bienvenido a Royal Zombie Resort

El esperado juego de zombies de Techland ya está aquí tras meses de hype provocado por su impresionante tráiler, del cual no hay ni rastro, y solo queda la acción, la sangre y el gore de aniquilar zombies



El nuevo trabajo de Techland es otra confirmación de que los zombies están de moda: libros, series de televisión, cómics y, sobretodo, videojuegos basados en esta temática prácticamente cada año, y si es así es porque nos gustan. A raíz de ésto hemos visto la creación de nuevas franquicias y como las compañías incluyen a los no muertos en sus títulos a través de DLCs mientras esperamos el resurgimiento de los clásicos del género que últimamente han obtado por otro camino.

Dead Island también nos vale de ejemplo para confirmar otro hecho: la importancia de hacer una buena campaña de promoción. Su tráiler cinemático fue la comidilla de foros y webs durante días, con lo que se aseguraron que su nombre empezase a sonar entre la comunidad de jugadores hasta el lanzamiento del título.

Un título de acción ambientado en un mundo abierto y con la posibilidad de mejorar las habilidades de nuestro personaje a lo largo de la aventura





Una vez dentro del juego veremos que la sensación de historia emotiva del tráiler desaparece en el juego final para centrarse en lo único importante: aniquilar zombies.

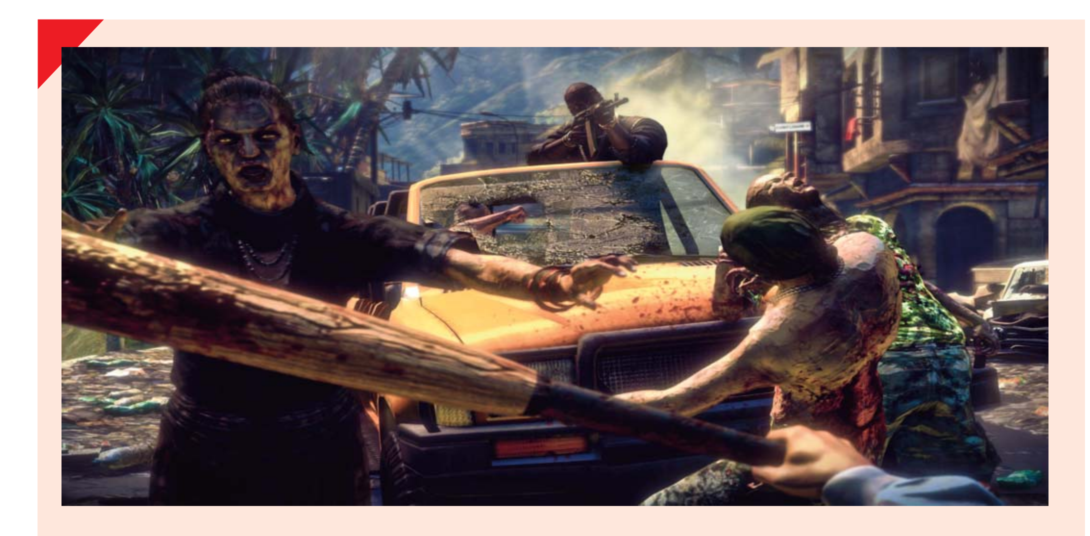
Historia

La historia de Dead Island tiene lugar en la isla tropical Banoi, en concreto en el hotel Royal Palms Resort, un lujoso lugar de descanso que de la noche a la mañana se convierte en una trampa mortal para sus huéspedes. Tras un breve vídeo en el que vemos el comienzo de los ataques empieza nuestra aventura.

Empezamos seleccionando personaje de entre los cuatro posibles: Logan, Purna, Sam B y Xian Mei. Cada uno de ellos es especialista con determinadas armas y tienen diferentes puntos fuertes. Sam B tiene el nivel de salud más elevado, mientras que Purna y Xian Mei son las más veloces.

Una vez elijamos personaje nos encontraremos con los primeros supervivientes, los cuales nos pondrán en situación y nos harán los primeros encargos, que forman parte de las misiones principales. Cada misión conlleva una recompensa en forma de dinero, armas, materiales... Otros supervivientes pueden hacernos encargos personales, como buscar a un amigo o familiar a cambio de una recompensa. En determinados puntos será necesario realizar estos favores personales para continuar con las misiones principales.

Aquí veremos que estamos ante un juego de acción ambientado en un mundo abierto (sandbox), pues podemos movernos con total libertad por la isla y elegir qué misiones queremos hacer



El combate cuerpo a cuerpo es casi la única manera de eliminar a nuestros enemigos debido a la gran cantidad de objetos que podemos utilizar. Las armas de fuego no son muy útiles debido a la escasez de munición. "Más vale remo en mano que..."









antes, pudiendo elegir entre las principales y secundarias que tengamos activadas.

La historia es narrada a través de los objetos coleccionables, en este caso archivos de audio (en inglés sin subtítulos) que van contando los acontecimientos que llevarón a la isla a convertirse en una trampa mortal para sus turistas. Las cinemáticas, cortas y poco cuidadas, nos dan más detalles acerca de los diferentes personajes o de lugares que hayamos descubierto.

La duración del modo campaña supera las 20 horas si optamos por completar todas las misiones secundarias.

Combate

Nuestras habilidades en combate dependerán del personaje elejido y de los puntos que le mejoremos con la experiencia obtenida en los enfrentamientos. Los cuatro personajes se manejan mejor con diferentes tipos de armas, unos con armas de fuego, las cuales no abundan, y otros con armas arrojadizas, aunque prácticamente todas las armas pueden ser consideradas como arrojadizas.

El combate cuerpo a cuerpo es casi la única manera para acabar con los zombies, aunque disponemos de muchos objetos para hacerlo: remos, palos de escoba, palas, tuberías... Todos tienen una resistencia determinada , por lo que son rompibles, y tendremos que cambiarlos por otros si no queremos quedarmos desarmados en mitad del combate. Además, si encontramos una de las mesas de trabajo repartidas por la isla podremos repararlos, aunque tendrá un coste. También podemos combinar objetos para fabricar nuevas armas, como el clásico bate con clavos.

Tendremos oportunidad de



realizar un ataque especial con las armas si alcanzamos un determinado número de golpes consecutivos, de esta manera el ataque será más espectacular y recibiremos

Jugar la campaña en solitorio puede resultar aburrido. El co-op para hasta 4 es una opción más interesante

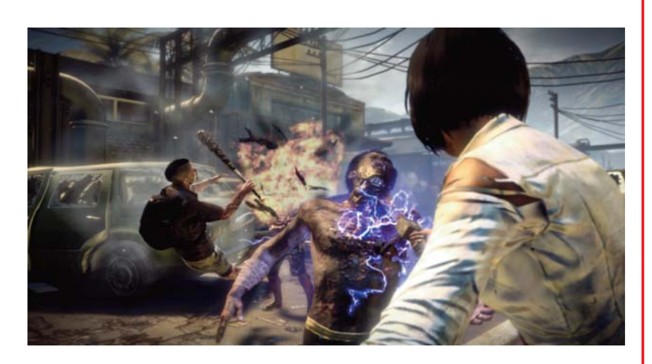
más puntos de experiencia.

Multijugador

Sin duda el punto fuerte del título gracias a su modo cooperativo para hasta 4 jugadores. Jugar la campaña en solitario puede resultar aburrida: los combates terminan siendo repetitivos, demasiadas maletas que registrar, argumento casi inexistente... Pero jugarlo con al menos otra persona hace que sea más divertido y llevadero. El juego nos avisará si estamos cerca de otro jugador para unirnos a su partida y continuar el modo campaña. Igualmente otros jugadores podrán unirse a la nuestra en cualquier momento.

Apartado Técnico

El Chrome Engine 5 cumple su cometido. El motor gráfico de Techland ofrece un buen rendimiento en e l modelado de los personajes, los cuales tienen un buen nivel de detalle, aunque la calidad baja cuanto más nos acercamos a ellos. La ambientación de la isla es uno de los apartados más cuidados, con una gran cantidad de elementos característicos de los diferentes escenarios que podemos encontrarnos en Banoi.



Conclusiones:

Un buen juego de zombies que abandona los escenarios pasilleros para dar paso a un mundo abierto lleno de cosas por hacer. Se echa en falta una historia más trabajada.

Alternativas:

Una mezcla de géneros como esta tiene pocas alternativas, pero si solo buscas zombies puedes probar los Left 4 Dead de Valve.

Positivo:

- *El cooperativo*
- *Gran ambientación*
- *Buena combinación de géneros*

Negativo:

- *Pobre argumento*
- *Aburrido en solitario*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	80
duración	80
total	70

Una segunda opinión:

Una interesante combinación de géneros con un notable resultado final. Dead Island ofrece muchas posibilidades jugables y un divertido modo cooperativo, pero flaquea a nivel argumental, haciendo que resulte aburrido por momentos.

Jose Luis Parreño

desarrolla: ignition · **distribuidor:** konami · **género:** acción · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 59,99 € · **edad:** +12

El Shaddai

Ascension of Metatron

Es muy dificil encontrar un juego que nos suscite sensaciones tan encontradas, pero lo cierto es que El Shaddai lo consigue, enamorándonos con su apartado gráfico de autor y decepcionándonos con su jugabilidad



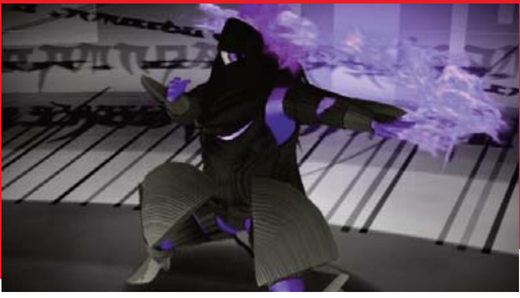
El Shaddai, Ascension of Metatron se nos presenta como un título con una clara vocación artística que no esconde en ningún momento su apuesta por la innovación visual en detrimento de lo jugable.

Argumentalmente se nos presenta la historia de Enoc, enviado divino con la misión de dar caza a siete ángeles caídos responsables de la incipiente corrupción humana, llevando al mundo al borde de la destrucción.

Sin embargo, no ha sabido aprovecharse el posible potencial de esta historia, siendo el resultado final, un hilo conductor que no consigue hacer cómplice al jugador, ni motivarlo en seguir adelante. A este hecho, sin duda, contribuyen las continuas pausas cinematográficas, que en contra de lo lógico, no aportan una mayor inmersión, sino todo lo contrario, rompen el ritmo de de his-

Su excelente apartado gráfico, logra impactarnos desde el primer momento, mostrándonos un acabado con un carácter própio y diferenciado





toria con datos de escaso interés, que aumentan la ya de por si confusión general.

La primera sensación que nos invadirá nada más empezar, será que nos encontramos ante un título diferente, difícil de etiquetar.

Ignition ha apostado como principal baza del juego, por la sorpresa e innovación, y en parte lo han conseguido. Artísticamente es toda una revolución por lo coloristas de los escenarios y por el diseño de niveles que dista mucho de cualquier otro juego del género, resultando cuanto menos psicodélicos. Desde el primer minuto nos encontraremos ante un mundo onírico en el que han sabido plasmar de forma magistral un componente místico o espiritual que pretende reforzar la narración de la historia.

Todo el carácter que imprime el apartado artístico al título, y que le confiere una personalidad única y diferenciada, se echa de menos en la jugabilidad. Analizando este apartado nos encontramos con un título lleno de carencias que consiguen mermar poco a poco y de forma continua el interés de quien lo juega.

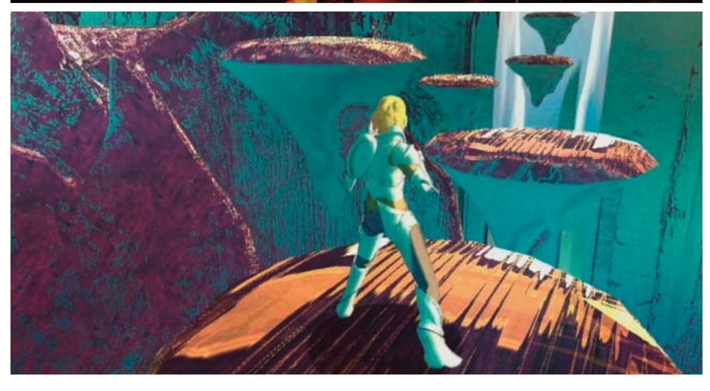
Enoc deberá adentrarse en una gigantesca torre donde se encuentran los siete ángeles caídos custodiando cada uno de ellos un nivel. Para poder llevar a cabo su cometido Enoc contará con tres tipos de armas diferentes, pudiendo llevar consigo en todo momento una sola de ellas.

Las tres armas con las que contará Enoc son el Arch, el Gale y, por último, el Veil. Cada una de de las armas tiene unas características diferenciadas, primando un ataque rápido o a distancia, como es el caso de las dos primeras o por contra uno más lento pero poderoso,en el caso del Veil.



Para poder conseguir los tres tipos de armas diferentes que nos encontraremos a lo largo de la aventura, tendremos primero que arrebatárselas a los enemigos cuando se encuentren inconscientes, y luego purificarlas para poder utilizarlas



Enoc las conseguirá arrebatándoselas a los enemigos, que salen a su paso.

Se hecha en falta un sistema de evolución del personaje, que contribuyera a una mayor inmersión por parte del jugador con la historia.

El sistema de ataque se fundamenta básicamente en presionar únicamente un botón sucesivamente, para que nuestro personaje realice el combo pertinente. Si bien esta simplificación del control no resultaría negativa si se le hubiera añadido más variedad de movimientos o acciones a realizar, acaba convirtiéndose en un ejercicio repetitivo y mecánico para el jugador, que muchas veces puede limitarse a apretar el botón rítmicamente sin tan siquiera prestar atención a la pantalla.

Durante el juego encontraremos fases en 2D con un marcado aire plataformero, repartidas en los diferentes niveles. Estas fases si bien aportan en un principio un aire fresco y novedoso, acaban por contagiarse del tono general, resultando igual de monótonas que las anteriores. Otro tanto se puede comentar de las fases de plataformas en 3D, donde la combinación de un pésimo control y una situación de la cámara en ocasiones poco afortunada, conseguirán desesperarnos más de una vez.

Otro aspecto que supone un lastre para el título es la escasa variedad de enemigos a los que nos enfrentaremos, reduciéndose éstos a tres arqueotipos, correspondientes a los tres tipos de armas existentes en el juego. Queda de manifiesto pues, la poca variedad de situaciones que se sucederán en los combates, resultando éstos, al cabo de



poco tiempo, repetitivos y un mero obstáculo para la continuación de la aventura. Así, el único componente estratégico dentro del sistema de combates lo aporta que cada arma se muestra poderosa o débil dependiento del arma contrincante. Los combates se limitarán a la elección del arma oportuna en cada momento.

A lo largo del juego alternaremos fases en 3D con otras en 2D, estas últimas con un claro estilo plataformero

Su apuesta arriesgada a la vez que transgresora en el apartado artístico, que de buen seguro no deja a nadie indiferente, le confieren una identidad con respecto a lo existente en el mercado, que podría haber hecho de El Shaddai un gran título si no hubiera fallado estrepitosamente en sus otros apartados.

De nada sirve que un título luzca a un gran nivel visual, si no viene acompañado por una buena jugabilidad y una gran historia, y éste es el caso de El Shaddai. Su pésima jugabilidad y su historia narrada de una forma caótica hacen que este título nos resulte aburrido y llano, y que esa sensación de "creatividad original" que nos invade nada más empezar, se acabe diluyendo a los pocos minutos de juego, y nos quede un mal sabor de boca de lo que pudo haber sido.



Conclusiones:

El Shaddai se posiciona como una gran idea, con un acabado gráfico excelente, lastrado por su jugabilidad, resultando un juego en exceso repetitivo, que no logra conectar con el jugador

Alternativas:

A pesar de no contar con su apariencia abstracta y transgresora, Dantes Inferno se perfila como una alternativa factible que supera al título que nos ocupa en muchos aspectos.

Positivo:

- Artísticamente impresionante

Negativo:

- Poca diversidad de enemigos
- Combates repetitivos y poco profundos
- Desarrollo de la historia confuso

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	35
duración	60
total	61

Una segunda opinión:

El Shaddai es un gran juego para aquellos que se fijan más en el continennete que en el contenido, dejaándose asombrar por su gran faceta artística. Como juego no aporta realmente nada. Y su control es un serio hándicap.

Gonzalo Mauleón de Izco





desarrolla: treasure · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 1200MSP · **edad:** +7

Radiant Silvergun

El padre espiritual de Ikaruga vuelve a escena

XBox Live pone a nuestra disposición una revisión de Radiant Silvergun, el clásico de Sega Saturn, que atesora todas las cualidades para ser uno de los referentes del género de los Shoot'em Up

Existen ciertos juegos icónicos dentro de cada género y, sin duda, estamos ante un referente dentro de los Shoot'em Up. XBox Live pone a nuestro alcance una de las joyas de Tresure, con la que poder volver a disfrutar, en estos tiempos de escasez, de un juego de la vieja escuela.

Desde el principio podemos observar que esta revisión del original ha sufrido una puesta a punto en el apartado gráfico que, si bien cumple con su acometido, no llega hasta las cotas deseadas.

Presenta una curva de dificultad muy elevada, no apta para todos los públicos, haciendo necesario un dominio elevado de las mecánicas del juego para poder disfrutarlo.

Radiant Silvergun mantiene un ritmo frenético en todo momento, que nos exigirá una concentración absoluta si no queremos ver como el contador de vidas se reduce de forma drástica. Pero no se trata de un juego, que premie exclusivamente los reflejos, sino que también cuenta con un componente estratégico importante, el cual será vital a la hora de superar los diferentes niveles.

Este componente estratégico queda patente en, quizás, una de las características más diferenciadoras que presenta el juego. A diferencia de otros Shoot'em Up en Radiant Silvergun no existen los tan manidos power-up necesarios para conseguir nuevas armas o incrementar el poder de éstas. Aquí contamos con siete armas

El componente estratégico es notable, ya que deberemos escoger entre las siete armas que tendremos disponibles para lograr progresar por los escenarios



disponibles desde el inicio.

El juego consta de dos modos, el modo Arcade y el modo Historia. En este segundo modo se nos desgranará la historia mediante vídeos manga intercalados entre fases, que harán las veces de hilo conductor.

En ocasiones su dificultad, a la que antes hacíamos referencia, puede darnos la sensación de que nuestros esfuerzos caen en saco roto, pero no resulta así en absoluto. A medida que jugamos nuestras armas suben de nivel, guardándose estos progresos en el modo historia, con lo que en partidas sucesivas nos resultará más accesible acabar con esos enemigos que tanto se nos resistían.

El multijugador se muestra muy completo, brindándonos la oportunidad de disfrutar de partidas con los amigos, tanto en modo local como en el online. Destacar que fomenta la buena sincronización del equipo, ya que dependiendo de si se trata del modo arcade o historia contaremos con créditos o vidas compartidas.

Si eres un nostálgico de aquella época en que los Shoot'em Up dominaban los salones recreativos, o un enamorado del género, no debes dejar pasar esta oportunidad de hacerte con un pedazo de la historia, que a día de hoy goza de gran salud.



No faltaran a la cita, impresionantes jefes de final de fase, que conseguirán ponernos las cosas verdaderamente difíciles para poder continuar adelante

Conclusiones:

La vuelta de todo un clásico siempre es una gran noticia, sobre todo para aquellos que no pudieron disfrutarlo en su momento. Un "must have" para aquellos seguidores de los Shoot'em Up.

Alternativas:

Ikaruga es claramente la alternativa más evidente a Radiant Silvergun, Galaga Legions, podría en menor medida, ser otra elección de garantías.

Positivo:

- *Adictivo y frenético*
- *Alta rejugabilidad*

Negativo:

- *La revisión gráfica no se encuentra a la altura*

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	68
sonido	76
jugabilidad	88
duración	73
total	**76**

Una segunda opinión:

El precursor de Ikaruga no acusa el paso de tiempo en absoluto, luciendo toda la jugabilidad que le hizo convertirse en un referente en su momento.

Ismael Ordás



desarrolla: certain · distribuidor: microsoft · género: Action-RPG · texto/voces: cast/inglés · pvp: 800MSP · edad: +16

Crimson Alliance

Un hack'n slash para disfrutarlo en compañía

Crimson Alliance se perfila como un título sólido y que logra hacer de manera magistral todo lo que se propone, demostrando que no es necesario elaborar un juego complejo para conseguir un gran resultado

Cuando el verano ya toca a su fin, nos llega Crimson Alliance, la guinda que corona este año el Summer Arcade de Xbox Live, un juego que si bien deja claro desde el primer momento sus intenciones de no revolucionar el género, todo lo que aporta lo hace con solvencia, consiguiendo ofrecer una experiencia divertida y que de buen seguro no defraudará a nadie.

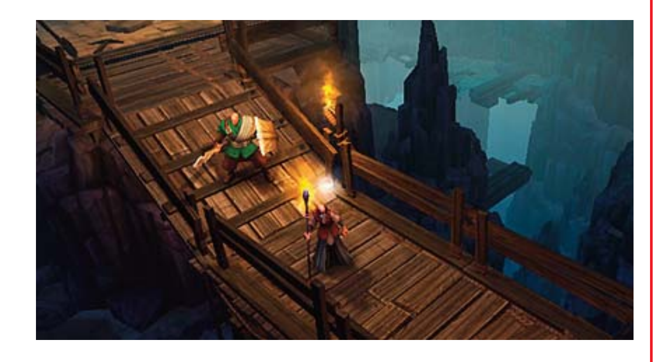
Crimson Alliance se trata de un hack n slash con ligeras pinceladas de rpg, y matizo lo de ligeras ya que tienen un peso en el transcurso del juego mínimo, dejando todo el protagonismo a la acción.

El hilo argumental, que sirve a todos los efectos como excusa para nuestras aventuras, nos sitúa en un reino oprimido por una princesa ansiosa de poder que no duda en adentrarse en el mundo de la magia y en su lado más oscuro y poderoso.

El antiguo mago del reino, del que la princesa extrajo su conocimiento arcano, un mercenario dispuesto a todo en pos de suculentas recompensas y una letal asesina, conforman la terna de protagonistas que podremos encarnar para conseguir acabar con la tiranía reinante. Tres personajes, cada uno con sus propias habilidades y debilidades, entre los que deberemos escoger, si bien dicha elección no condicionará la aventura, resultando una mera cuestión de gustos.

Como hemos mencionado, cada personaje contará con unas habilidades determinadas, bási-

El título se nos presenta con dos modalidades de adquisición: 800 o 1200 MSPoints, dependiendo si deseamos disfrutarlo con uno o los tres personajes



camente un ataque poderoso y otro de caracter más defensivo o a distancia en el caso de la asesina. A estas opciones habrá que sumar el respectivo ataque especial con el que contará cada personaje y su respectiva habilidad evasiva, correr o en el caso del hechichero, teletransportarse a una distancia segura.

El juego nos ofrecerá unos escenarios en los que la acción será la nota constante, y durante los cuales no podremos permitirnos ni un momento de respiro si queremos salir triunfantes. Igualmente durante estos niveles encontraremos areas secretas y tiendas donde mejorar nuestro equipamiento.

La influencia de títulos como Diablo o Torchlight en el juego es más que notable, y a pesar de no poseer las posibilidades de personalización o profundidad de estos títulos, Crimson Alliance se muestra como un gran título.

Por último, es en el modo multijugador donde el juego brilla de manera más intensa. En este modo podremos formar un equipo de hasta 4 jugadores con los que compartir la aventura, ya sea en el modo online o local, cuestión por lo que Crimson Alliance se perfila como una de las opciones más atractivas para disfrutar de esa tarde en casa con amigos.

Podremos mejorar nuestro equipamiento con nuevos items que encontraremos a lo largo de la aventura o adquiriéndolos en las tiendas

Conclusiones:

Estamos ante uno título del que podemos afirmar que todo lo que hace lo hace bien.Consigue una jugabilidad endiablada que invita a rejugarlo una y otra vez. Muy recomendable para los amantes delos hach'n slash

Alternativas:

Diablo y Torchlight si bien poseen un mayor grado de complejidad se presentan comolas grandes alternativas a este título

Positivo:

- Modo Multijugador muy adictivo
- Presenta una gran rejugabilidad que alarga su duración considerablemente

Negativo:

- Pocas opciones de personalización de los personajes

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	76
sonido	65
jugabilidad	80
duración	78
total	**74**

Una segunda opinión:

Muy dinámico, simple y bastante rejugable. ¿La pega? Su cuestionable política de precios. 800MSP por un solo personaje resulta bastante caro para lo que realmente ofrece.

Alberto González



desarrolla: bethesda · **distribuidor:** bethesda · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 9,99 €/800MSP · **edad:** +18

FNV: Lonesome Road

Tras los pasos del Mensajero Número 6

Con este cuarto DLC cerramos el arco argumental de New Vegas. Vamos a descubrir la verdad sobre el Mensajeo Número 6, así como importantes datos de quienes somos y el por qué de nuestro intento de asesinato

Tras el buen sabor de boca que nos dejó Old World Blues, teníamos esperanzas en ver que nos tenían preparados para este último capítulo. Y lo que nos hemos encontrado es el añadido más natural, pero también, el menos original de todos los lanzados. Nunca vamos a tener la sensación de haber abandonado el Mojave.

En Lonesome Road vamos a encontrar una aventura que nos va a exigir dar lo mejor de nosotros mismos. No es un DLC sencillo. Antes de empezar ya nos recomiendan tener un nivel 25 o superior. E incluso así, habrá momentos donde lo vamos a pasar mal. Enemigos realmente duros como los excarvadores acecharan a nuestro paso. Y los tan temidos sanguinarios también van a hacer acto de presencia.

A pesar de ser un contenido muy lineal, no es ni mucho menos corto. Tan solo alcanzar la Diviso-

En Lonesome Road vamos a encontrar todas las respuestas sobre quiénes somos y por qué intentaron matarnos



ria, parte quasi-central del argumento nos va a llevar sus 2-3 horas. Y también van a estar presentes una serie de quests secundarias que nos van a reportar suculentos beneficios. Muchas de ellas van a tener que ver con un familiar de ED-E. Ese Ojobot va a ser nuestro compañero de viaje durante gran parte del juego. Y según vayamos consiguiendo mejoras para él, obtendremos ventajas tales como una mayor capacidad de carga, conseguir reparar nuestras armas, o tal vez la más ventajosa, conseguir un añorado punto S.P.E.C.I.A.L. Todas ellas podremos luego usarlas con nuestro ED-E en el Mojave.

Así mismo con la mera descarga de este contenido, conseguiremos poder aumentar 5 niveles para nuestro personaje, elevándose de esta manera hasta un nada despreciable nivel 50 si hemos descargado todos.

Pero si hay nuevos enemigos también vamos a encontrar nuevas armas. Algunas realmente curiosas, como el detonador laser, con el que tendremos que abrirnos paso a través del escenario reventando las 30 cabezas nucleares que hay por todo el escenario.

Como contrapunto decir que este DLC revela muchas respuestas que quedaron abiertas durante la trama principal. Una verdadera pena haber mutilado toda esta parte del juego original, porque casa perfectamente con una continuación del final del juego en busca de nuestros orígenes y de respuestas. Lo ético hubiera sido lanzarlo todo junto. Pero también es verdad que por su duración merece la pena el desembolso.



Conclusiones:

No es tan brillante ni divertido como Old World Blues. Si debemos establecer una escala, este sería en cuanto a calidad, el segundo. Pero si atendemos a su importancia dentro de la historia, es casi imprescindible si queremos conocer nuestro pasado.

Alternativas:

Hay cuatro DLC que ya están disponibles. Como ya hemos dicho, a nivel de originalidad y brillantez, Old World Blues. Del mismo corte, pero más pobre se presenta Honest Hearts. Dead Money es el más prescindible.

Positivo:

- Respuestas a muchas preguntas

Negativo:

- Demasiado continuista
- Debería haber sido incluido en FNV

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	80
duración	90
total	73

Una segunda opinión:

Es el punto y final perfecto para el juego. Salvo que no está dentro del juego. Por lo demás, no es tan ingenioso como el anterior, pero al menos no es tan sumamente raro como el primero. Resulta casi obligatorio para los que se metieron de lleno en la historia del original.

Adrián Sanchez



desarrolla: digital · **distribuidor:** namco Bandai · **género:** aviones · **texto/voces:** cast/inglés **pvp:** 14,99 € · **edad:** +7

SkyDrift

Bienvenido al mundo de las carreras aéreas

SkyDrift bebe directamente de otros juegos de carreras como Mario Kart y Blur, la premisa del juego es divertir, ofreciéndonos para ello, una mezcla de velocidad y acción que conseguirá atraparnos desde el inicio

SkyDrift proporciona una jugabilidad directa, en detrimento de una simulación más realista. Aspira desde un primer momento a convertirse en un juego entretenido con el que poder disfrutar de forma inmediata de trepidantes carreras aéreas, ya sea sólo o acompañado mediante su modo multijugador online.

Encontraremos tres variedades de carreras, en las diferentes fases del juego. Las carreras de velocidad, en las que como su propio nombre indica, el reto conseguirá en llegar el primero utilizando el impulso que obtendremos al atravesar unos aros dispuestos por el escenario. El segundo tipo de carreras se trata de las carreras de potencia, en las que para llegar a la meta dispondremos de los diferentes power-ups dispuestos por el escenario, con los que poder acabar con nuestros competidores y así facilitarnos la labor de llegar en primer lugar a la meta. Y por último encontraremos las carreras de supervivencia, en las que al igual que en las de potencia, utilizaremos los diversos power-ups para acabar con nuestros enemigos, y cuyo objetivo será evitar la última posición ya que cada 30 segundos el jugador que ocupe este último lugar será eliminado.

Existirán seis power-ups diferentes que otorgarán a nuestro avión, tanto capacidades defensivas como ofensivas, y que nos ayudarán a progresar posiciones en la clasificación final, no obstante, sólo seremos capaces de llevar dos al mismo tiempo, apor-

La correcta utilización de los diferentes power-up en el momento justo, decantará la balanca a nuestro favor permitiéndonos conseguir la victoria



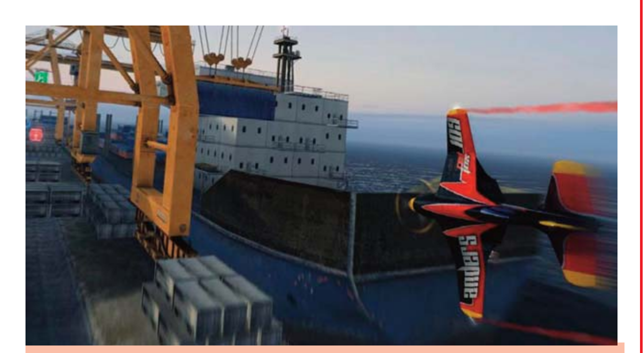
tando un componente estratégico a su elección.
Como viene siendo habitual en estos juegos contaremos con la opción de activar una especie de "turbo", para conseguir más velocidad. Éste contará con indicador en la esquina inferior derecha, el cual podremos ir recargando a medida que realicemos acrobacias con nuestro avión.

Los escenarios están muy trabajados, resultando verdaderamente espectaculares y llamativos. Mencionar que se suceden varios eventos que modifican el itinerario de las carreras y, si bien, no son tan numerosos o espectaculares como en otros juegos, introducen una variedad en el transcurso de las carreras que nos llevará a rejugarlas una y otra vez.

A medida que progresemos iremos desbloqueando nuevos tipos de aviones, cada uno con unas características bien definidas, así como diferentes skins para estos.

Incorpora un modo multijugador en el que poder disputar carreras de hasta ocho jugadores vía online, aunque se echa a faltar la opción de un modo multijugador local, a pantalla partida.

Skydrift es un divertido arcade de carreras, que ofrece una jugabilidad endiablada y que ningún amante del género debe pasar por alto.



Los escenarios resultan verdaderamente impresionantes y nos retarán a rejugarlos diversas veces para aprovechar las diversas rutas que ofrecen

Conclusiones:

Sin resultar innovador en ningún aspecto y, copiando una fórmula ya vista en numeroso juegos, consigue divertir al jugador retándolo a superarse una y otra vez.

Alternativas:

Si te gusta SkyDrift sin duda te gustará Mario Kart o Blur, juegos casi idénticos al analizado, que poseen sus mismas cualidades.

Positivo:

- Presenta una gran rejugabilidad que alarga su duración considerablemente
- Muy adictivo y divertido

Negativo:

- Se echa a faltar un modo multijugador local

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	68
sonido	65
jugabilidad	76
duración	68
total	69

Una segunda opinión:

Si estás buscando un título que te ofreza diversión sin complejos, y que te permita disfrutar de carreras al más puro estilo arcade, sin duda Skydrift es tu juego.

José Barberán

desarrolla: capcom · **distribuidor:** capcom · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 19,99 € · **edad:** +18

Resident Evil 4 HD

¡Detrás de tí, imbésil!

Tras debutar en GameCube, pasar a Playstation 2 y dar el sato generacional con Wii, Capcom considera que aún hay hueco para Resident Evil 4 y se suma a la moda del HD llevando el juego a Xbox Live Arcade y PS Network



Al más puro estilo Mourinho, en este tipo de remakes la pregunta que se debería hacer la compañía antes de anunciarlo es ¿por qué? ¿está justificado este lanzamiento? ¿que aporta a los usuarios más allá de jugar de nuevo a un título antiguo?. La cuestión que se debería hacer el jugador antes de invertir su dinero en un juego de este tipo es la misma: ¿por qué?

Pues bien, ya está en las tiendas online de PS3 y Xbox360 el remake en alta definición de Resident Evil 4, un juego tan bueno como polémico por lo que supuso para la saga y ¿porqué no decirlo? el género de survival.

Resident Evil 4 HD es simplemente eso, un reescalado del juego original y unos filtros para disimularlo, no contiene ningún contenido adicional, ningún modo de juego que no tuviesen los Resident Evil 4de GC, PS2 o Wii ni ninguna novedad que invite a comprar este título a los que ya lo

En Japón se ha editado junto al Resident Evil Code Veronica en un pack en soporte físico. En Europa nos tenemos que conformar con la descarga digital



jugaron en otras plataformas. Bueno, sí, incluye logros y trofeos para los cazarrecompensas de las consolas de Microsoft y Sony y tablas de rankings.

Si obviamos este hecho Resident Evil 4 sigue siendo un juegazo, penalizado en su jugabilidad por el hecho de no poder apuntar y disparar mientras andamos o corremos, lo cual por otra parte tampoco se puede hacer en el Resident Evil 5 de 2009. Gana a éste tanto en trama (dentro del absurdo en que se ha convertido la saga) como en ambientación. Los escenarios tienen un diseño espectacular, los jefes finales son de los mejores de todos los Resident Evil y ofrece horas y horas de juego. Aún así hubiese sido deseable que Capcom hubiese tenido a bien incluir alguna novedad, misiones secundarias, algún escenario novedoso, … Algo que invitase a quienes ya lo jugamos en su día a comprarlo y volver a disfrutar de las aventuras de León. Ni siquiera el formato elegido parece invitar a comprar el título, muchos somos coleccionistas de juegos y si hubiese salido en formato físico iríamos como "yonkis" a la tienda a adquirirlo. En formato digital, pues como que el coleccionismo pierde mucho, en contra de lo que pueda parecer por Steam.

Si no lo jugaste en ninguna de las ediciones anteriores no deberías dejar pasar la oportunidad de jugar a un título que sin ninguna duda forma parte de la historia del videojuego. Pero una vez más surge la pregunta del principio del artículo: ¿por qué? ¿era necesario este remake?



Conclusiones:

Resident Evil 4 HD sigue siendo un juegazo pero este remake no es más que un reescalado y filtrado de las imágenes originales. No se ha realizado ningún trabajo adicional en ese sentido ni se le ha añadido ningún tipo de contenido a mayores.

Alternativas:

Si lo vas a jugar en cooperativo RE5 puede ser una buena opción. Deus Ex Human Revolution analizado en este mismo número es mucho mejor.

Positivo:

- Sigue siendo un juego con mayúsculas
- Trofeos y logros

Negativo:

- Ningún contenido adicional al original

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	62
sonido	78
jugabilidad	66
duración	84
total	66

Una segunda opinión:

Capcom se debería haber currado mucho más la reedición de uno de sus grandes juegos. Incluso da la sensación de que se haya realizado con prisas y/o desgana.

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:** aventura · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +18

Rise of Nightmares

Marcando el camino a seguir

SEGA se ha propuesto lanzar el primer juego para Kinect de corte tradicional. Inagura de esta manera el concepto de survival on-rails. Buenas ideas. Pero puede que el periférico no de para más

Dejando claro por delante que es de agradecer, y mucho, el esfuerzo de intentar recrear por primera vez lo que en su momento fueron las promesas de Kinect. Por fin tenemos un juego destinado en teoría a los jugadores más experimentados. Una aventura de terror de corte clásico. Hasta aquí bien. Pero ¿hasta qué punto puede ser recomendable su adquisición?

Siendo justos con el juego y su particular apuesta tendriamos que desechar por completo casi todo el apartado técnico. Modelados francamente pobres y entornos que en una confrontación con cualquier juego retail del catálogo le sacaría los colores a más de uno. El sonido tampoco le hace un gran favor. El doblaje, con voces en inglés y rumano, es bastante insípido. Tal vez un poco por encima se muestre los desgarrados gritos que oiremos en nuestro camino.

La principal virtud, o al menos su intento, es el hacernos ser partícipes de un relato de terror. Y usando todo nuestro cuerpo como elemento de juego.

Aquí vamos a correr, nadar, luchar, abrir puertas, quitarnos enemigos y casi cualquier acción como si lo hiciéramos en la vida real. A pesar de ser un juego tremendamente digirigido (el grado de exploración y libertad es muy reducido) vamos a sudar. Y no poco.

La interacción con Kinect es en ese sentido su mejor aliado. Hasta ahora nos habíamos limitado a correr, saltar o bailar. Con Rise of Nightmares llevamos un pequeño paso más allá en las posibilidades que ofrece el periférico. Y su respuesta, aunque se muestra satisfactoria en la gran mayoría de veces al tratarse de acciones bastante lógicas, también va a lograr frustrarnos en más de una ocasión.

El juego interpreta todos nuestros movimientos. Si queremos girar hacia un lado, tan solo



debemos hacerlo como si fuera en la vida real. Si queremos andar, basta con poner una pierna por delante de la otra. Incluso, en un intento para simplificar mucho más el asunto, en casi toda la partida tendremos a nuestra disposición la esfera de movimiento automático. Es decisión nuestra hacer uso de ella o no. Pero claro, si lo hacemos, estamos quitandole absolutamente toda la gracia al juego. El modo de combate ya nos enfila directamente contra el enemigo más próximo, con lo que para derribarlos tan solo debemos ejecutar pequeños combos de cubrirnos-atacar. Muy simples. Pero dudamos sinceramente que esto pueda dar más de sí.

Pero el jugar por primera vez requiere un periodo de aprendizaje y adaptación. Aunque casi todos los movimientos son intuitivos, la respuesta no es del todo precisa. Y aunque el juego es de un perfil de dificultad muy bajo, llega a frustrar en el hecho de que Kinect no interprete correctamente la orden que le estamos dando en ese momento y acabemos con una pila ingente de enemigos caminando (de forma muy lenta, eso sí) hacia nosotros.

La historia, de 5 horas de duración, nos presenta un argumento bastante ligero para lo que estamos acostumbrados. Y por desgracia, no exento de clichés. Vamos a tener el malo de la película, a la héroe que no es tal, la que sabe todo y no puede contar nada y el típico giro argumental bien avanzada la película. Todo ello en un castillo, y sus alrededores, situados en la ya de por sí traumática Rumanía.



Conclusiones:

Si estás harto de los juegos sociales, puedes darle una oportunidad. No es ninguna maravilla. Pero es la primera vez que nos muestran las posibilidades de Kinect en su promesa de ofrecernos juegos en línea hardcore.

Alternativas:

Es el pionero. Y esperemos que de aquí en adelante hayan muchos más que sean capaces de pulir las evidentes carencias de Rise of Nightmares para poder llegar a ofrecernos experiencias realmente únicas.

Positivo:

- *Gran variedad de movimientos*
- *Es muy gore*

Negativo:

- *Muy dirigido*
- *Técnicamente muy mejorable*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	50
sonido	55
jugabilidad	60
duración	40
total	55

Una segunda opinión:

Tenía muchas esperanzas puestas en él. Y aunque el desengaño no ha sido mayúsculo, lo cierto es que espera más libertad, más variedad y sobre todo, mejor respuesta.

Jose Luis Parreño



desarrolla: codemasters · **distribuidor:** codemasters · **género:** acción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +16

Bodycount

Acción frenética en todo momento

De la mano del creador de Black, un espectacular shooter que salió en su día para PS2 y Xbox llega Bodycount, que intenta imitar la esencia de Black, ya que la idea original no se ha modificado

En este shooter de acción en primera persona nos pondremos en la piel de un soldado a las órdenes de Network, una empresa que nos enviará por diversos lugares del planeta para realizar misiones con la intención de poner fin a cualquier amenaza que pretenda derrocar gobiernos. Para ello, contaremos con un gran arsenal de armas que encontraremos a lo largo de nuestra aventura. Durante la aventura nos toparemos con 'Target', una organización como Network pero a que, a diferencia de nosotros, ellos ayudan a los criminales a llevar a cabo su cometido.

Acción frenética es la mejor definición para Bodycount, ya que tras una breve introducción de la misión en la que vamos a participar, empieza el trabajo y nos veremos envueltos en constantes tiroteos, disparando contra todo lo que se mueva.

El juego cuenta con un sistema que nos premiará con puntos al conseguir una sucesión de muertes, tiros certeros o diferentes maneras de matar a nuestros enemigos. Los puntos conseguidos los podremos utilizar para conseguir mejoras y habilidades exclusivas como el "chute" de adrenalina, balas explosivas y utilizar el radar o el bombardeo. Aunque solo podremos hacer uso de éstas habilidades durante un tiempo limitado.

El apartado gráfico de Bodycount no es una maravilla, y mentiríamos si dijésemos que es de lo mejorcito que hemos visto nunca, pero tenemos que pensar que el

Bodycount cuenta con tres modos multijugador y online en los que podremos jugar con nuestros amigos o competir contra oponentes en línea



juego se centra más en la jugabilidad y en el desarrollo de las misiones que no en el apartado gráfico. Además el juego utiliza el motor gráfico EGO Engine, que no es ninguna maravilla técnica pero da muy buenos resultados en cuanto a jugabilidad se refiere.

Aunque Bodycount también peca de errores en la jugabilidad, lo que han que no esté a la altura de Black. El sistema de físicas a veces comete errores del tipo que disparas al hombro y te cuentan la muerte como tiro en la cabeza. Son errores mínimos, que no entorpecen en absoluto al desarrollo del juego, pero ahí están.

Por último, la duración de Bodycount es algo escasa. En aproximadamente 6 horas podríamos completar el modo historia en dificultad normal. Aunque siempre podremos re-jugarlo ajustando la dificultad a un nivel más díficil.

El modo multijugador tampoco aporta novedades significativas que lo diferencien de otros juegos del mismo género. Tendremos 3 modos distintos: Deathmatch, Team Deathmatch y un cooperativo por parejas donde tendremos que abatir a hordas de enemigos cada vez más fuertes e “inteligentes”. Para que os hagáis una idea, algo así como el modo Zombis del Call of Duty: Black Ops.

Los escenarios están bien preparados y se destruirán si les hacemos mucho daño

Conclusiones:

Un juego de acción con un argumento bastante pobre, pero cargado de adrenalina, donde lo más importante, por encima de todo, es disparar a todo lo que se mueva.

Alternativas:

Si os gusta el género acción/shooter y además queréis un argumento bien elaborado podéis probar cualquier juego de la saga Call of Duty o Killzone.

Positivo:

- Excelente doblaje en castellano
- Acción asegurada

Negativo:

- Argumento bastante pobre
- Mala implementación de físicas
- Gráficos regulares

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	55
sonido	40
jugabilidad	65
duración	65
total	**55**

Una segunda opinión:

Pese a ser de los mismos creadores, Bodycount no ha sido capaz de conseguir el éxito que consiguió Black en su momento. Un guión muy malo y unos gráficos pasables son el gran lastre del juego.

Jorge Serrano

desarrolla: kung fu factory · **distribuidor:** digital bros · **género:** lucha · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +18

Supremacy MMA

Sin reglas. Sin límites

A pesar de no ser una disciplina mayoritaria en nuestras tierras, los juegos de MMA tienen tras de sí un buen número de fieles seguidores. 505 Games y Kung Fu Factory les ofrecen una alternativa más en el género



MMA son las siglas de Mixed Martial Arts (Artes Marciales Mixtas). Supremacy MMA es el nombre del juego con el que Kung Fu Factory y 505 Games pretenden hacerse con el cinturón de campeón en este tipo de juego. Para ello su apuesta es clara: el realismo, ningún otro juego ha llevado a las pantallas de nuestras consolas la crudeza y violencia de este ¿deporte?

Como suele ser habitual en el género, Supremacy cuenta con algunos de los luchadores más famosos del MMA, podremos encarnar a Pulver, Jerome Le Banner, Malaipet, Michelle Diablita Gutierrez o Felice Herrig,todos ellos perfectos desconocidos para el publico general. Uno de los aspectos que diferencian Supremacy de la competencia es que se ha tratado de dar sentido al porqué lucha cada uno de los luchadores contando su historia y trayectoria. Se ha hecho tan bien que resulta difícil distinguir a los luchadores reales de los que se han creado para el juego.

Otro de los aspectos en los que Kung Fu Factory ha puesto mayor empeño es en la personalización de cada uno de los luchadores en el juego, cada uno tiene un estilo diferenciado y el dominio del modo de lucha de cada uno de ellos será fundamental para

avanzar en el modo campaña. Si escogemos un personaje boxeador por mucho que tratemos de dar patadas al rival no serán nunca tan efectivas como si manejásemos un luchador experto en kickboxing. Lo que sí podremos será evolucionar las habilidades de nuestro personaje, siempre dentro de su especialidad y sus características físicas.

En cuanto a mecánicas jugables, Kung Fu Factory y 505 Games se han alejado de los complejos controles que introdujo la saga Fight Night Round y que podemos encontrar, por ejemplo, en la saga UFC. Se ha optado por un sistema más sencillo, parecido a los juegos de lucha tipo Street Fighter o Tekken en el que la simple pulsación de un botón realiza una acción concreta (patada, puñetazo, etc). Por supuesto que existe combinaciones de teclas para realizar acciones más complejas como llaves y combos de golpes, pero no tiene una profundidad jugable tan amplia como los otros juegos de MMA; algo que los jugadores noveles agradecerán pero los que ya estén acostumbrados a estos otros tipos de control, encontrarán excesivamente simple.

Los desarrolladores han realizado un gran esfuerzo en plasmar en el juego toda la crudeza y la violencia del MMA, en el apartado gráfico se ha hecho un especial énfasis en mostrar como el desarrollo del combate va haciendo mella en los luchadores, sangre, cortes y moratones por doquier cubrirán a los contendientes según se van golpeando hasta unos extremos no aptos para estómagos sensibles. Los luchadores tienen un modelado aceptable pero las animaciones son poco variadas y fluidas y además sufren del problema del PES de los últimos años, les cuesta enlazar una animación con otro si no pasamos antes por el estado de reposo. Los escenarios son simples con unos espectadores demasiado poligonizados y con animaciones excesivamente bruscas y repetitivas.

Cumple sin más en el apartado sonoro, los efectos de los golpes y los gritos y gemidos de los luchadores son creíbles pero mejorables.

Supremacy MMA dispone de modos de juego online tan importantes en un juego de lucha, pero sufre de tales ralentizaciones y tirones que se hace injugable.



Conclusiones:

Este primer intento de 505 Games y Kung Fu Factory de introducirse en el duro mercado de los juegos de lucha lo han perdido, esperamos que se preparen mejor para el segundo asalto y aprendan de los errores cometidos.

Alternativas:

La saga UFC y el EA Sports MMA están un par de escalones por encima de este Supremacy.

Positivo:

- Las historias de los personajes

Negativo:

- Pobre en los aspectos técnicos
- Simpleza y problemas de control
- Injugable online

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	52
sonido	54
jugabilidad	44
duración	68
total	**48**

Una segunda opinión:

Parece un juego en desarrollo, demasiados bugs, un control brusco y que en ocasiones no responde. Pocos luchadores y escenarios, ... K.O.

Jorge Serrano


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers





perpetrado por: blue omega · **con la complicidad de:** codemasters · **arma del crimen:** pc/ps3/xbox360 · **año:** 2009

El rincón abyecto

Damnation

Un estudio inexperto, una ambientación que mezcla el salvaje oeste en un contexto steampunk, numerosos retrasos, la promesa de reinventar el género, ... el resultado estaba cantado.

Damnation logró una cierta repercusión antes de su lanzamiento, su extraña ambientación, la promesa de sus creadores de reinventar el género del shooter con la verticalidad que se le iba a proporcionar, el uso de vehículos, modos online cooperativos y competitivos, etc. Probablemente demasiado para un estudio con amplia experiencia en el mundo del cine pero escasa en el desarrollo de videojuegos. Damnation es el típico ejemplo de buenas ideas llevadas a la práctica de un modo lamentable.

La historia no es de lo peor del título, aunque tampoco logra enganchar al jugador y se hace aburrida e incluso absurda en determinadas partes del mismo. Donde recaen los principales fallos de Damnation es donde más grave es que lo haga, en el apartado jugable. Por errores de diseño y desarrollo, Damnation se hace difícil (en ocasiones imposible) de jugar, y por tanto de disfrutar. El sistema de apuntado -tan importante en un shooter- es lamentable, el control de nuestro personaje se convierte en un calvario y la inteligencia artificial de los enemigos es la misma que la de una ameba, una ameba con la mejor puntería del mundo pero una ameba. Todos estos errores graves se condimentan con otros que no lo son tanto, como un diseño de niveles extraño o una distribución de munición y objetos cuando menos curioso, para dejar todas las promesas de los desarrolladores en nada, desaprovechando todo lo bueno que Damnation podría tener pero no fueron capaces de sacar a la luz.

Damnation nace como un mod de Unreal Tournament 2004, sus creadores lo presentan a un concurso logrando el segundo puesto. Entonces Codemasters considera que tiene el potencial suficiente como para convertirse en título comercial y se decide comenzar su desarrollo, que llegaría hasta 2009.

Damnation fue un mod para Unreal Tournament 2004, posteriormente se decició convertirlo en título comercial pero sufrió un buen número de retrasos que lastraron su resultado final. LE pilló el cambio de generación y finalmente fue lanzado para PC, Xbox360 y PS3, aunque da la sensación de que no dio el salto generacional. Los modelados son muy básicos, las animaciones toscas y robóticas, existe una gran diferencia entre unas texturas y otras como si algunas se hubiesen creado en las fases tempranas del desarrollo y otras al final. Solamente algunos efectos de iluminación y humo recuerdan al jugador que está ante un título de la generación actual de consolas. Tampoco está exento de errores gráficos de todo tipo: un popping excesivo, dientes de sierra que dan miedo, ralentizaciones inexplicables cuando no hay un número elevado de personajes u objetos en pantallas, ... La inexperiencia de los programadores y las prisas por lanzar el juego sin depurar lo suficiente, antes de anunciar un nuevo retraso parecen ser los culpables de todo esto.

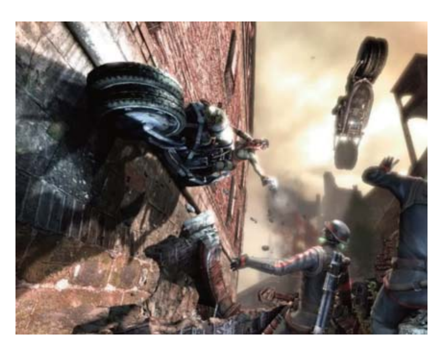
El apartado sonoro es el único que cumple con una banda sonora extraña pero que se adapta muy bien al juego, unos efectos notables y un más que aceptable doblaje al castellano.

En julio de 2009, tras el penoso resultado de Damnation tanto a nivel de crítica como de ventas, Codemasters decidió cerrar el estudio que lo había perpetrado, Blue Omega Entertainment, y despedir a todos los empleados que habían trabajado en el proyecto.









Conclusiones:

Es increíble como las empresas ponen su dinero en proyectos como este Damnation y estos llegan a las tiendas. Injugable por errores de diseño y sobre todo de desarrollo, retrasos, malas decisiones, más retrasos, algunas buenas ideas que no se llevan bien a cabo y más retrasos. Para olvidar, o mejor aún, para recordar que tipo de juego no debe llegar a las estanterías.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

NOTA: -4
PÉRFIDO

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com





The Story of Thor 2





FICHA TÉCNICA

Año: 1996 - **Plataforma**: Sega Saturn - **Género**: 1996

La precuela del éxito de Mega Drive aparece en Saturn conservando la mecánica del original y mejorando todos los aspectos técnicos, aunque sin traducción al español

Seguro que nos acordamos bien de aquella joya que apareció a finales de la vida útil de Mega Drive, un *action-RPG* realmente bonito con música del genial Yuzo Koshiro. Lo cierto es que todo el juego era obra suya, o más bien de Ancient, la desarrolladora que formó junto a su madre y su hermana. La segunda parte, que en realidad es una precuela, llegaría dos años más tarde, ya en plena era de los 32 *bits*. Seguramente, Sega no tuvo el menor reparo en confiar de nuevo en Ancient, dado el excelente resultado del original.

The Story of Thor 2 nos pone en la piel de Leon, el mejor discípulo del guerrero Ordan, que acaba de entregarle un brazalete mágico de oro que le permitirá convertirse en el rey de Oasis, siempre que consiga la lealtad de los 6 espíritus elementales: fuego, agua, aire, tierra, sonido y oscuridad (los dos últimos no aparecían en el juego de Mega Drive). Mientras tanto, el malvado Agito tiene en su poder el brazalete de plata, con el cual pretende traer el caos al mundo y destruir el reino de Oasis. Todo esto ocurre, aproximadamente, unos 1000 años antes de lo que vimos en el primer Story of Thor.

Tanto la mecánica del juego como el estilo gráfico son calcados a los del original. No obstante, todos los *sprites* ahora gozan de una definición y profundidad de color superiores, y los temas musicales y efectos sonoros, excelentes de nuevo, se benefician del salto a la calidad CD. En

Cuánto ha llovido desde entonces...

Hoy día, ponerle un nombre diferente a un juego según la zona del mundo en la que se lance no tiene mucho sentido. No es sólo que los lanzamientos son casi simultáneos en los distintos continentes, sino que los usuarios están mucho mejor informados, y comunicados entre ellos (sean de donde sean), que hace sólo diez años. Pero en los 90 no era inusual encontrar intervalos de varios meses e incluso de más de un año entre el lanzamiento japonés y el europeo de determinados títulos. Lo de los nombres podía dar auténtica risa: Shinobi X (PAL) también era conocido como Shinobi Legions (USA) y Shin Shinobi Den (JP). Crypt Killer (PAL/USA) recibió el absurdo título "Henry Explorers" en Japón. El juego que hoy nos ocupa fue bautizado inicialmente como Thor Seireiohkiden (JP), para convertirse en Legend of Oasis (USA) y, finalmente, The Story of Thor 2 (PAL).



Una traducción realizada por fans permite disfrutar del juego en nuestro idioma, ya que ni siquiera la versión PAL lo incluía



resumen, es la mejora esperable en todo el apartado técnico. Sin embargo, el juego tampoco hace grandes alardes a nivel gráfico, quedando un poco a caballo entre los 16 *bits* y lo que sabemos que la Saturn es capaz de hacer en el terreno 2D. Aún así, se trata de un trabajo de *pixel-art* muy vistoso y que cumple con su cometido. Además, prácticamente no hay tiempos de carga, algo que siempre es de agradecer.

El control es un pelín más complicado que en el juego original. El botón X nos permitirá utilizar el movimiento especial para los espíritus elementales, pero con él también podemos "desconvocarlos" si lo pulsamos dos veces en el momento equivocado, provocando que perdamos a ese espíritu cuando más nos hace falta.

Por otro lado, posiblemente lo mejor del manejo del protagonista es la variedad de movimientos y armas a nuestra disposición. Todas las armas tienen asociados sus propios movimientos especiales y, aunque técnicamente podemos realizarlos desde el principio, la idea es que los aprendemos a medida que avanzamos. El añadido de movimientos de lucha en RPG ya era un aspecto refrescante en el juego original de Mega Drive y sigue siéndolo en éste. Toda la acción transcurre en tiempo real y los combates se ganan o pierden dependiendo de la habilidad del jugador en lugar del nivel de magia o destreza de los personajes implicados. Desgraciadamente, el inventario brilla por su ausencia en esta precuela, así que sólo podremos usar la carne o el queso en el momento en vez de acumularlos para consumo posterior.



The Story of Thor 2 es un juego bien hecho, sólido, con una gran jugabilidad, aunque cosechase ciertas críticas en su día por no ser suficientemente diferente de su precedesor como para "justificar" el salto a Saturn. No obstante, es una adquisición interesantísima para los fans tanto del primero como de los action-RPG en general, con una banda sonora a la altura de su autor.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS



Doom





FICHA TÉCNICA

Año: 1996 - **Plataforma:** Super Nintendo - **Género:** Shooter

Con ya Doom arrasando en Pc desde hacía tiempo, el "cerebro de la bestia" sorprendió a propios y extraños cuando en 1996 y gracias a su nuevo chip FX2 llevó hasta los hogares de medio mundo su versión del gran clásico de los videojuegos

Los más jugones y viejunos del lugar reconocerán de un vistazo la reseña de este mes. Todo un fenómeno del cual se han escrito ríos de tinta y "sangre". Un nombre del que ya casi no hay nada por decir, pero que sin embargo y pese a su antiguedad, siempre hay algo que descubrir. Aquí, como siempre, en **Games Tribune**.

Quien se atreva a decir que este es uno de tantos juegos sobrevalorados por el tiempo y lanostalgia, puede que tengan toda la razón del mundo o bien puede que sean unos auténticos herejes. En cualquier caso el **Cyberdemon** acabará devorando su alma allá en lo más profundo de los infiernos mientras un coro de imps bramarán con gozo su trágico destino.

Bromas aparte, y sean cuales sean los gustos de los lectores de nuestra **revista**, hay que reconocer que la llegada de **Doom** supuso un antes y un después en el mundo del videojuego. Tanto en el concepto como a nivel técnico.

El clásico en primera persona nos transportaba como ningún otro, a mundos de pesadilla donde girar una esquina o recorrer cualquier pasillo era una de las esperiencias más aterradoras del momento. Un juego que tras su salida en Pc, fue portado con mayor o menor fortuna a otros muy diferentes sistemas.

Sin embargo, no todas las máquinas pudieron llevar en sus entrañas a la recien nacida criatura de **Carmack** y **Romero**. No sólo porque no abundaba un hardware lo suficientemente potente como

Incluso con todas las limitaciones de las que hacía gala esta versión de Super Nintendo debido a la menor capacidad de memoria, no deja de ser un Doom y , por lo tanto, una compra obligada para todo aquel poseedor de una SNES

El cerebro de la bestia

Así se conoció durante la década de los noventa a la cuarta generación de Nintendo. Con una CPU que podía llegar hasta los 3,58 MHz y una serie de chips de ayuda tanto para gráficos como para sonido, la Super Nintendo se convirtió en el sistema más exitoso de la era de los 16 bits en todo el mundo.

No en vano disfrutó de muchos títulos de gran calidad entre los que destacaríamos los Super Mario World, Zelda, Mortal kombat y FZero entre otros.

46 millones de consolas vendidas que incluso la hicieron estar por encima de la magnífica Megadrive de Sega. Todo un record del momento.

Aunque Dreamcast fue la primera consola en explotar realmente las necesidades de la red, SNES disfrutó –sólo en Japón– de un modem para puntajes e índices entre jugadores.



El chip FX2 apoyaba a la Cpu principal. Aún así era incapaz de recrear los entornos de Doom de forma fiel al original

para moverlo, sino porque **Doom** se alejaba en mucho de los cánones a los que estaban acostumbrados los usuarios comunes.

Nadie se imaginaba entonces, que el "cerebro de la bestia", podría mover con soltura la última creación de **ID**.

¡Oh sorpresa! Gran culpa de ello fue la segunda revisión del **chip FX** que servía de apoyo a la cpu principal. Dicho ingenio aumentaba la velocidad hasta los 21 Mhz, recreando con ciertas limitaciones todo lo que hacía grande al clásico. Y es que con todo, la consola de Nintendo todavía no era capaz de mover y de reflejar en pantalla todo el texturado, niveles y enemigos del original al 100%

Pero fue en **1996,** cuando finalmente una versión "light" de Doom vio la luz por primera vez en una consola. La más vendida de la década de finales de los noventa. **Super Nintendo**.

Por desgracia y para los más puristas, la expectación fue mínima ya que Doom para **SNES** resultó en un juego muy "capado " respecto al original.

Una resolución más pobre y texturas menos nítidas en comparación con el propio de compatibles.

Incapacidad para rotar los sprites. Mirásemos donde mirásemos, los sprites de los enemigos siempre se mostraban de frente reduciendo a uno el número de perfiles.

Un recorte sustancioso de los niveles originales, reduciendo en mucho la duración del título.

Otra "pega" de la consola y



siempre aludiendo a la menor capacidad de memoria, es que jugábamos en un recuadro, esto es, con la pantalla reducida menguando nuestra visibilidad. Lo curioso es que algunos juegos retro en Xbox 360 sufren del mismo mal y en los tiempos actuales.

Se tomó como base la primera versión de Doom, con lo cual no nos encontraremos todos los enemigos o armas de **Doom 2**.

No hay soporte multijugador ni cooperativo a pantalla partida ya que la SNES carece de puerto para red local.

No existe sistema de guardado ni contraseña para niveles. Acabarlo sería cuestión de un único intento.

Incluso con estas grandes limitaciones seguía siendo un Doom para bien o para mal. Y como tal, una compra obligada.



TEXTO: DANI MERALHO



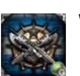
Gears of War 3

Gears of War 3 es la espectacular conclusión de una las más más memorables y premiadas sagas. Desarrollado por Epic Games en exclusiva para Xbox 360, Gears of War 3 mete a los jugadores en una desgarradora historia de esperanza, supervivencia y hermandad. En Gears of War 3 los jugadores controlan a Marcus Fénix, héroe de guerra y líder del Comando Delta. 18 meses después de la caída de Jacinto la lucha contra los Locust continúa. Mientra, bajo la superficie, una nueva amenaza está infectando el planeta desde dentro.

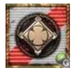
Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

Aviso: los logros pueden desvelar parte del argumento.

¡Desbloquealos todos!


Vale. Fe. Sí, lo pillo Puntos: 10
Ha rescatado a Adam Fenix de su cautiverio.


Respeto a los muertos Puntos: 5
Su respeto por los muertos le ha otorgado acceso al arsenal especial de Griffin.

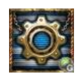

Bienvenido a (omitido) Puntos: 10
Ha pasado bajo el Maelstrom y ha encontrado Azura.

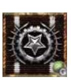

Coleccionista Puntos: 5
Recuperados 5 de 42 objetos.


Acaparador Puntos: 15
Recuperados los 42 objetos.

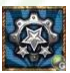

No es mi primer rodeo Puntos: 50
Todos los actos de Campaña completados en dificultad Elevada.


¿Podrá controlarlo? Puntos: 10
Ha encontrado combustible suficiente para llegar a la base naval de Endeavour.

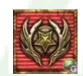

Dicho de forma científica... Puntos: 10
Ha destruido el leviatán Lambent desde el puente.


Marcus, es tu padre Puntos: 5
Se ha despertado de una pesadilla.


¡Estás muerto! ¡Quédate así! Puntos: 10
Ha matado a Myrrah.


El juguete favorito de Baird Puntos: 10
Ha puesto en marcha el submarino.

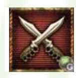

Eh, verano instantáneo Puntos: 15
Ha apagado el dispositivo Maelstrom.

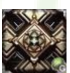

Urraca Puntos: 10
Recuperados 20 de 42 objetos.


Listo para más Puntos: 50
Todos los actos de Campaña completados en dificultad Informal o Normal.


Eso es una locura Puntos: 75
Todos los actos de Campaña completados en dificultad Locura.


¡Mi tierra! ¡Territorio Cougar! Puntos: 10
Ha defendido y escapado del estadio de los Cougars.


Iremos a buscar a Hoffman Puntos: 10
Ha descubierto la ubicación de Adam Fenix.

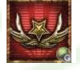

A tope de salsa de luminosos Puntos: 10
Ha defendido el nido de Raven del leviatán Lambent.



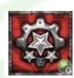
¡Hemos encontrado oro! Puntos: 10
Ha encontrado comida y munición en Hanover.



Todos los puntos perdidos Puntos: 10
Ha conducido desde Anvil Gate hasta Mercy.



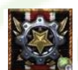
¡Ja, es hora de hacer el pirata! Puntos: 10
Ha tomado una barcaza Locust para viajar a Anvil Gate.



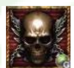
El último recurso de Anvil Gate Puntos: 10
Ha defendido Anvil Gate del asedio Locust.



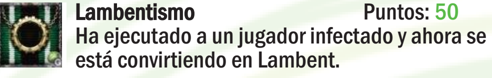
Muestrario de enfrentamientos Puntos: 10
Ha completado una partida en los seis modos de Enfrentamiento multijugador.



Miembro destacado Puntos: 25
Ha obtenido la medalla de plata "Número 1".



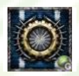
Seriamente 3.0 Puntos: 100
¡Es el Gear definitivo!



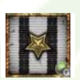
Lambentismo Puntos: 50
Ha ejecutado a un jugador infectado y ahora se está convirtiendo en Lambent.



Bienvenido al modo Bestia Puntos: 10
Completadas las 12 oleadas de Bestia.



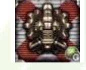
Bienvenido a la primera división Puntos: 0
Su habilidad y experiencia lo capacitan para el Enfrentamiento multijugador Normal.



Nivel 5 Puntos: 5
Ha llegado al nivel 5.



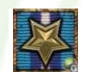
Nivel 15 Puntos: 15
Ha llegado al nivel 15.



Mis colegas Gear Puntos: 50
Completados todos los actos en modo cooperativo en cualquier dificultad.



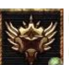
Es la hora de la venganza Locust Puntos: 10
¡Ha descargado su venganza contra la humanidad!



¡Todo por el botín! Puntos: 25
Ha obtenido la medalla de bronce "Cortesana del saqueo".



Nivel 50 Puntos: 50
Ha llegado al nivel 50.



¿Le ha gustado? Puntos: 10
Ha derrotado al Berserker Lambent.



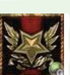
Hermanos hasta el fin Puntos: 10
Ha encontrado y activado la bomba de combustible.



Vuele con Aerolíneas Barcazas Puntos: 10
Ha llegado sano y salvo, o casi, a Anvil Gate.



Bienvenido a Enfrentamiento Puntos: 10
Ha matado a 10 enemigos en Duelo por equipos.



Bienvenido al modo Horda Puntos: 10
Ha sobrevivido a las 10 primeras oleadas de Horda.



Tácticas premiadas Puntos: 25
Ha obtenido una medalla de ónice.



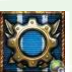
Un momento, ¿qué hora es? Puntos: 10
Ha obtenido la máxima bonificación por partidas consecutivas en Enfrentamiento multijugador.



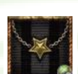
Popular Puntos: 70
Ha obtenido la medalla de ónice "Belicoso".



Bienvenido al modo arcade Puntos: 10
Completados 5 capítulos de la Campaña arcade en modo cooperativo.



Uno para todos y todos para uno Puntos: 10
Ha obtenido la medalla de bronce "Multiplicador de fuerza".

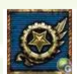


Nivel 10 Puntos: 10
Ha llegado al nivel 10.



Recordar a los caídos Puntos: 15
Ha recuperado las 15 placas de identificación de la CGO.

Somos pocos, pero felices Puntos: 50
Completados todos los actos en modo cooperativo para 4 jugadores en cualquier dificultad.



Enriquecido y reforzado Puntos: 10
Ha sobrevivido a las 50 oleadas de Horda.

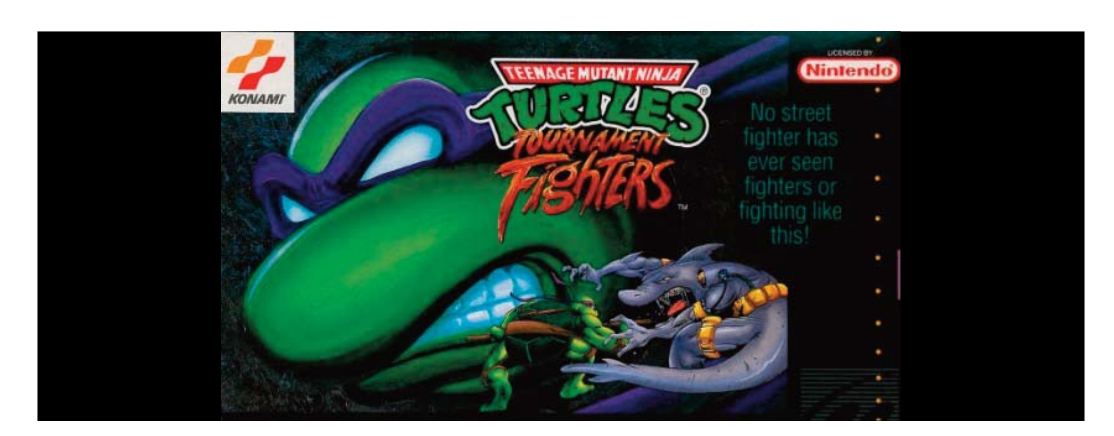


Nivel 25 Puntos: 25
Ha llegado al nivel 25.



Juez, jurado y verdugo Puntos: 10
Ha ejecutado a sus enemigos con variedad y estilo.

TMNT: Tournament Fighters



Cowabunga!

Una de las fiebres adolescentes que más arrasó en su día, diríamos los de la generación de nacidos en los ochenta como servidor, sería la de los carismáticos quelonios mutantes. Las Tortugas Ninja irrumpieron con fuerza gracias a los cómics y, sobre todo, a la serie de animación, la cual rápidamente hizo que cada uno de nosotros escogiera en su corazoncito a una tortuga como nuestra favorita -la mía era Michaelangelo, el más payaso de los cuatro... más simpático que era-

Esta fiebre dio paso a una tremenda oleada de merchandising relacionado, con los muñecos articulados de Bandai a la cabeza. Bueno, digo Bandai, pero a mí me regalaron cuatro tortugas de las “falsificadas”, y yo tan contento, aunque Rafael tuviera gorra o a Donatello le faltaran unos cuantos dientes...

Evidentemente, esta ola alcanzó al videojuego, con el mítico y sempiterno TMNT arcade de Konami, ese en el que nos agolpábamos cuatro colegas frente a la cabina de juego y cada uno escogíamos a nuestro personaje favorito para gastarnos la paga de la semana. Pero el videojuego del que hoy quiero hablar no es una máquina recreativa, sino la versión Super Nintendo de un juego de lucha one-vs-one que también hiciera su aparición para SEGA Megadrive e incluso, de forma posterior, para la Nintendo de 8





bits.

Tournament Fighters centraba su argumento en un torneo -tan lógico y evidente- en el que tanto los personajes verdes como sus amigos y enemigos más cercanos optaban a un buen puñado de dólares. Alternativamente, la versión para el Cerebro de la Bestia incluía un modo historia que tenía algunas pinceladas originales y curiosas. Como imaginaréis, era una sucesión de combates en los que escogíamos a una tortuga y debíamos ir derrotando a cada uno de los enemigos que integraban el juego, hasta llegar al jefe final, en este caso jefa.

En efecto, en este juego no era Shredder el máximo adalid de la maldad -aunque evidentemente sí hacía aparición, en este caso en su versión Cyber, bastante potente el muchacho-; el último escollo era Karai, la líder femenina del Clan del Pie en Japón; este personaje quizás suene bastante poco a los seguidores de la serie televisiva, puesto que sólo apareció en los comics originales de Mirage Studios. Y aún así, el diseño de Karai en el juego era bastante más masculino que el original.



De igual manera, existían algunos personajes -seleccionables en el modo torneo- que también eran directamente extraídos de los cómics, como el tiburón mutante Armaggon, el extraño murciélago Wingnut o la criatura War y sus tremendas zarpas, con ciertas reminiscencias de Blanka. En este caso, estos luchadores venían de las ediciones de Archie Comics. Para los fans, y me incluyo entre ellos, ya que coleccioné una gran cantidad de tebeos en su día, era curioso comprobar cómo cambiaba el estilo de dibujo entre las distintas ediciones que publicaron cómics de las Tortugas.

Más curioso aún resultó la decisión de Konami de crear un personaje de forma única y exclusiva



para el videojuego, teniendo en cuenta la amplia plantilla de personajes a escoger pertenecientes al universo de los cómics y de la serie de animación. Me refiero a Aska, la representante femenina en el torneo, una luchadora japonesa que quiere abrir su propio Dojo, y que repartía estopa a diestro y siniestro.

El diseño del sprite de Aska fue censurado fuera de Japón, y mientras que en el "ataque de culo" que realizaba se le podía vislumbrar gran parte del trasero en la versión nipona, fue cubierta en el resto de versiones; incluso su típico "Ya ta" de pose ganadora fue transformado en una bucólica aureola de mariposas, para evitar que le botaran demasiado los pechos. Cosas de la censura.

Sobre el apartado jugable en sí, Tournament Fighters luce combates ágiles, bastante rápidos; la lucha exhibía unas bases similares a los patrones que prácticamente estandarizara SFII, esta vez con cuatro botones diferentes de golpes; cada luchador tenía dos o tres tipos de ataque especial. Las bolas de fuego con media luna hacia delante, lanzarse en tromba hacia el enemigo tras cargar hacia atrás o el multigolpe de aporreo de botones eran de la partida; evidentemente no era un dechado de originalidad, pero lograba encajar bien con la plantilla utilizada.

Seguramente el ataque más llamativo era el súper-golpe que podía ejecutarse presionando los dos botones de ataque fuerte, sólo en el caso de que el jugador hubiera rellenado en el round la barra de color verde; ésta se incrementaba a medida que ejecutábamos golpes especiales o nos defendíamos de ellos.

Para hacernos una idea, podrían recordarnos a los Desperate Moves de Fatal Fury, aunque esta vez no hacía falta esperar a que estuviésemos en las últimas para lanzarlos. Si cogíamos bien al enemigo con dicho ataque, la victoria prácticamente estaba asegurada, y algunos de ellos eran realmente espectaculares. Como curiosidad, este ataque no estaba disponible en el modo historia.

Técnicamente, el juego era impecable. A nivel gráfico teníamos sprites grandes, bien definidos y mejor animados, sobre unos escenarios que, por lo general, rayaban a gran nivel, algunos de ellos exhibiendo a personajes invitados como Baxter "Mosca" Stockman. Pero es que el apartado sonoro era aún mejor: las melodías "made in Konami" sonaban de escándalo mientras que las voces de los personajes, a las cuales se aplicaba un eco muy particular, sonaban más nítidas y potentes que en cualquier otro vi-

deojuego de la consola. Sobresaliente, sin duda.

Por desgracia, el factor negativo del juego era un pesado lastre que seguramente impidió a este Tournament Fighters el ser aún mejor considerado; y es que, mientras que las cuatro tortugas eran grandísimos luchadores, con tres golpes especiales que las diferenciaban tremendamente y a su vez las equilibraban como personajes, el resto de combatientes eran demasiado mediocres y poseían muy poco carisma.

Así, excepción hecha de la ágil y muy válida Aska, y el lento pero devastador Shredder, el resto de luchadores eran completamente olvidables, quedando la plantilla total algo corta y muy descompensada. Seguramente era el único punto débil del juego, pero como veis, fallaba en algo esencial en todo juego de lucha.

Aún así, y en mi opinión, estamos ante un gran juego de lucha que seguramente mereció más de lo que obtuvo, y que vapuleaba sin miramientos a la versión realizada para Megadrive, una versión bastante distinta de lo que podíamos ver en Super Nintendo, mucho más lenta, menos inspirada en el diseño y con personajes aún más aburridos. No fueron pocas las discusiones que tuve en su día con acérrimos defensores de SEGA a la hora de defender la versión para SNES. Discusiones que, ciertamente, hoy se echan mucho de menos.

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA







Tom Kalinske: La edad de oro de Sega



Aunque actualmente Sega muestra claros síntomas de recuperación lo cierto es que durante más de diez años no ha sido otra cosa que la sombra de lo que un día fue, la segunda empresa de videojuegos más importante del mundo

Esa edad dorada coincide con la etapa en la que un americano llamado Tom Kalinske dirigió Sega of America (1990-1996). ¿Pero quién es este señor? Venir.

Tom Kalinske fue durante los años 80 CEO de Mattel, que no es poco. Un buen día, mientras disfrutaba de unas vacaciones en Hawái, un señor bajito y de rasgos asiáticos se acercó a él mientras tomaba la sombra bajo un cocotero. Era Hayao Nakayama, presidente absoluto de Sega, y le invitó a Japón para presentarle un nuevo producto tecnológico que lo iba a cambiar todo, la Sega Mega Drive, posteriormente conocida como Sega Genesis en EEUU. Tom se enamoró de aquella tecnología y pasó a ser nuevo presidente de Sega of America, pero pronto la junta directiva de Japón empezó a arrepentirse de haber elegido a Kalinske; tenía una visión radicalmente distinta a la de Hayao Nakayama.

Sus primeras palabras cuando viajó por segunda vez a Japón fueron "La Mega Drive debe venderse a un precio más barato que el actual, Altered Beast no es un vendeconsolas, hay que crear juegos en Estados Unidos, facilitar el desarrollo de juegos por parte de terceros, y por último hacer publicidad agresiva contra Nintendo haciéndola ver como una consola para niños pequeños." Tras un interminable silenció añadió "Ah, y necesitamos una mascota, y su juego debe ir incluido en la Mega Drive". La junta directiva respondió que no iban a hacer nada de lo sugerido por Tom. El nuevo presidente de Sega of America pensó que este iba a ser su trabajo más corto que jamás haya tenido, solo tres meses. Tras abandonar la sala de la junta, Hayao le siguió al paso y le dijo "Todos creen que estás loco, pero te doy mano libre en EEUU. Ese era el trato". Y así empezó a gestarse una nueva era.

Estas "locas" decisiones hicieron vender un millón de consolas en solo 12 meses, y pasar del 1% del mercado de los videojuegos al 50% en solo cuatro años. Hayao y Tom estaban muy contentos, pero la junta japonesa se sentía totalmente humillada. Hasta en el propio desarrollo de Sonic, el buque insignia de Sega, Tom Kalinske quería dejar su huella, tomando la decisión de eliminar a la novia humana que iba a tener el puercoespín, llamada Ma-



donna. Nakayama no paraba de recriminar a la junta el gran fracaso de Sega en Japón en comparación con el enorme éxito de Sega of America y Sega of Europe, provocando un gran resentimiento y deseo de venganza que estallaría en 1996.

Kalinske era consciente que la Mega Drive/Genesis estaba agotando su ciclo vital y cada año costaba más trabajo igualar técnicamente a los juegos de la principal competidora, la Super Nintendo. El Mega CD (Sega CD en EEUU) no fue la revolución esperada, y el 32X era una broma del mal gusto, por lo que había que ir pensando ya en una sucesora. Lo que muchos no saben es que la primera opción no iba a ser la Sega Saturn, que estaba siendo diseñada en Japón. Tom tenía otro plan en mente.

Jim Clark, por aquel entonces presidente de SGI (Silicon Graphics Inc.), decidió reunirse con Tom Kalinske y presentarle un nuevo chip gráfico que habían diseñado para ser usado en una consola de videojuegos. Tom estaba maravillado con aquellos gráficos, pero le contó que en América no fabricaban hardware y le concertó una entrevista con Sega of Japan. Una vez allí de nuevo los japoneses desconfiaron de todo lo que viniera de fuera, y no hacían otra cosa que poner faltas al producto de Silicon Graphics. Tras meses de revisiones Sega of Japan no pareció aún convencida, y Jim Clark confesó a Tom que no sabían qué más hacer, que habían perdido meses de trabajo y mucho dinero en el nuevo chip. Kalinske se encogió de hombros y no tuvo otra opción que sugerirle que visitase otras empresas de videojuegos. Y así nació la Nintendo64.

Pero ahí no queda la cosa. Sony fue la empresa que más apoyó el Mega CD, más incluso que la propia Sega, y las relaciones entre el jefe de Sony América y Tom eran excelentes, hasta tal punto que existe un documento que afirma la intención de Sony de desarrollar una nueva consola con Sega aprovechando la experiencia obtenida con el lector CD de la Mega Drive. El propio Tom llevó el documento a Japón, pero de nuevo se encontró con la intransigencia de la junta. Sega of Japan prefería desarrollar su propio hardware, algo lógico por otra parte, pero la sinergia con Sony hubiese sido algo histórico. Y así nació, tras acudir a Nintendo y obtener otra negativa, la Playstation.

Durante la primera mitad de los 90 todo fue formidable para Sega, vendiendo millones de consolas y creando un personaje que ya forma parte de la iconografía de los videojuegos, Sonic. Pero la junta de Sega of Japan esperaba su oportunidad para pronunciar el “os lo dije“, y eso pasó con el 32X,



uno de los mayores fracasos de Sega. A diferencia del Mega CD, desarrollado íntegramente en Japón, el 32X tenía su base ideológica en Estados Unidos. Joe Miller fue el verdadero padre de este accesorio del que esperaban vender millones, pero su rotundo fracaso dio alas a los japoneses y retomaron el trono de Sega. En 1996 la junta de Sega of Japan canceló el desarrollo de cualquier software para Mega Drive/Genesis, aún cuando seguía teniendo un buen volumen de ventas, se centraron totalmente en la Sega Saturn, y Tom Kalinske, ya con las alas rotas, abandonó Sega para siempre. Sin embargo, su sombra sigue siendo aún larga, y a día de hoy somos muchos los que echamos de menos este fantástico periodo. Gracias, Tom, por darnos una adolescencia tan divertida y apasionante.

texto:
KANFOR
cedido por
WWW.PIXFANS.COM

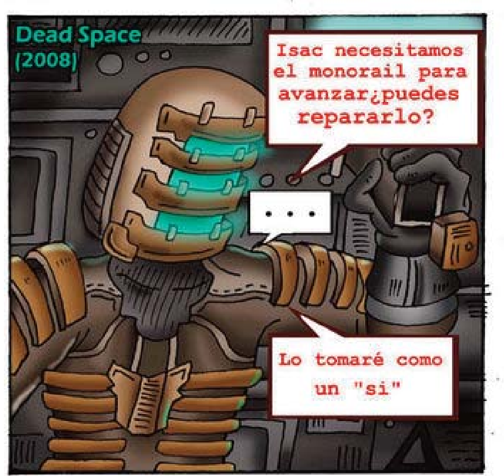
con alegría os damos la bienvenida a

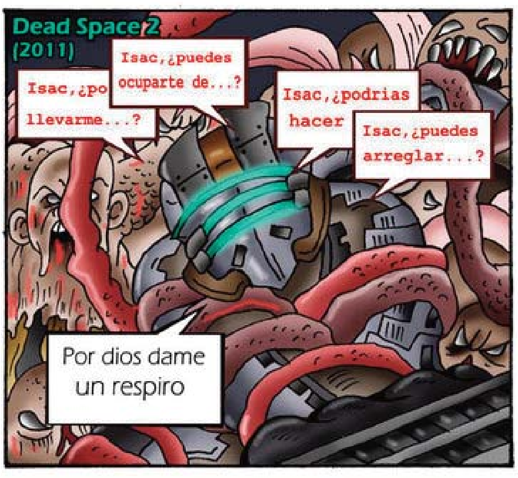


www.gamestribune.com


Jak and Daxter
(2001)
...
Vamos Jak,tenemos que encontrar esas baterias para devolverme a mi estado normal


Jak II
(2003)
malditos cabezachapas
Te meten una sobredosis de eco oscuro y ahora te dá por hablar


Dead Space
(2008)
Isac necesitamos el monorail para avanzar¿puedes repararlo?
...
Lo tomaré como un "si"


Dead Space 2
(2011)
Isac,¿po
llevarme...?
Isac,¿puedes ocuparte de...?
Isac,¿podrias hacer
Isac,¿puedes arreglar...?
Por dios dame un respiro


The Legend of Zelda
(1986)
...


The Legend Of Zelda
Skyward Sword
(2011)
Link,a ver si espabilas
LOGOPEDA
Pepo'11



JUEGANDO

BY TREVERON

¡ESTÁ BIEN, CHICOS, ASAMBLEA! ¡TENEMOS QUE MEJORAR NUESTRO SILENT HILL PARA LAS NUEVAS GENERACIONES! ¿ALGUNA IDEA?

SEÑORITA, COMO VUELVA A SUGERIR MEJORAS EN LOS HOSPITALES AUMENTO DE NUEVO EL IMPUESTO SOBRE VENDAS...

GROARG.

SIEMPRE TAN ELOCUENTE...

¿MÁS CEMENTERIOS?

¿EN SERIO...?

¡A LA MIERDA! ¡LO HACEMOS EN HD Y PUNTO!

AoE Online: Semi free2play



Hará ya años desde que Ensemble Studios decidiera cerrar su saga "Age of Empires" en el dudosamente calificable "Age of Empires III". Dejaban entonces atrás la compañía una saga de juegos magníficos y archiconocidos, tanto los originales (Age of Empires I y Age of Empires II) como el spin-off Age of Mythology (mejor juego de la saga según la opinión de un servidor)

Pese a ello, se cerró la saga, pero no su historia, y es que hace ya varios meses el estudio emergente "Gas Powered Games" anunció que Ensemble Studios les habían dejado su franquicia para crear un nuevo juego. Y ese juego es el que analizamos hoy: "Age of Empires Online".

Tal y como indica el nombre, "Age of Empires Online" ofrece un RTS de leyenda con la innovación del juego online continuo. Y verdaderamente lo consigue, ya que en los que respecta a jugabilidad no veremos desaparecer ni un ápice de las cualidades de la saga.

Centrándonos precisamente en jugabilidad, Age of Empires Online bebe mucho precisamente de "Age of Mythology", ya que nos encontraremos tanto con el sistema de 4 civilizaciones con unidades completamente distintas (griegos, egipcios, celtas y persas, siendo las dos últimas del pack de expansión de estas navidades), como con otras cosas similares como los tipos de edificio de cada civilización (los egipcios por ejemplo construyen casi todas sus unidades en un "cuartel", no así con los griegos) o el hecho de que las granjas no debe ser "reconstruidas". El porqué de esta elección (es decir, copiar a Age of Mythology) es simple: Age of Mythology era el juego más completo y complejo estratégicamente hablando, ya que era a su vez una fusión de Age of Empires I y II con elementos nuevos. Sin duda una gran elección por parte de los chicos de Gas Powered Games.

Pero no todo es jugabilidad clásica en este "AOEO": el cambio online añade dos nuevos conceptos nunca antes vistos en la saga: la "ciudad base" y las "misiones".

La "ciudad base" es una "metrópolis" que nos representa a nosotros mismos en el juego. Su forma se genera aleatoriamente para cada jugador, y tendremos una por cada civilización con la que queramos empezar a jugar. En ella encontraremos los NPC que nos darán misiones, edificios desde los que desarrollar el árbol de tecnologías (este hay que ir "desbloqueándolo" a medida que subamos de nivel), mejorar nuestras unidades preferidas y construir edificios y monumentos para embellecerla que deberemos coleccionar (una apuesta sin duda

creada para competir con los juegos de Facebook) y que luego todos los jugadores podrán ver (al igual que tu podrás ver los suyos). El otro concepto, las "misiones" son -como el propio nombre indica- pruebas y retos al más puro estilo de las campañas de los juegos clásicos, que podremos realizar sólo o con un amigo, y que deberemos hacer para obtener experiencia, más unidades para el árbol de tecnologías o nuevos edificios y materiales para embellecer nuestra ciudad base. No están mal planteadas, aunque el hecho de que no todas sustenten cooperativo y el hecho de que en ocasiones sean repetitivas hace que estas mismas se constituyan como un punto en contra de este juego.

Con respecto a la "accesibilidad" es cierto que este juego es "Free to Play" no obstante si jugamos de esta forma tendremos bastante cortado el gameplay, no pudiendo acceder a las mejores armas, edificios y hechizos de apoyo (otro elemento tomado de Age of Mythology, aunque en este caso sólo se sirvan para llamar a soldados mercenarios), además del PvP cerrado (es decir, el que se hace entre amigos), pudiendo sólo acceder al abierto (en el que jugamos con jugadores seleccionados aleatoriamente). Un nuevo punto en contra, aunque si tenemos en cuenta lo barato que es el juego completo (20 euros) y el hecho de que no nos hará falta una suscripción con mensualida-



des tras la compra la verdad es que tampoco es una tragedia (aunque también es cierto que ten tendrá que gustar mucho el juego como para hacer la compra).

Ya para terminar haremos referencia a los aspectos técnicos. A diferencia de los AoE clásicos este tiene un marcado aspecto "cartoon" en sus gráficos, clara maniobra por parte de Gas Powered Games para hacerlo competitivo contra el resto de juegos de estrategia y estrategia por turnos de internet. Pese a ello los gráficos son "realistas", muy buenos, y sin necesidad de bajarlos para poder jugar sin problemas, con gran cantidad de movimientos y polígonos para todas las unidades y edificios.

Por último el sonido cumple muy bien sus funciones, con una banda sonora de fondo genial, voces de unidad clásicas, además de voces de los NPCs, que nos hablarán en perfecto castellano (igual que el juego, que está traducido al completo).

En conclusión, un Age of Empires con Online y nuevos añadidos que lo hacen competitivo de cara a internet. Una lástima que no fuera completamente "free to play", aunque tampoco supondrá un gran desembolso su adquisición. Aprobado por parte de Monotemáticos FM.



texto: PABLO FRANCO cedido por MONOTEMÁTICOSFM 98.4 RADIÓPOLIS



Fido Dido

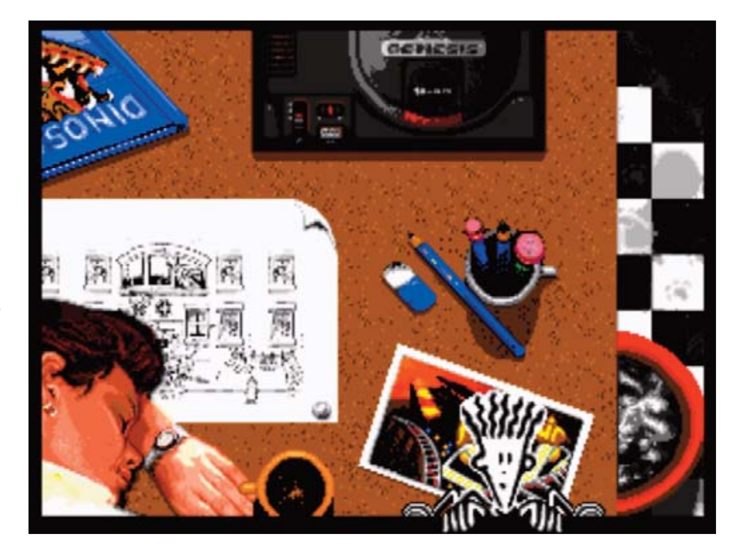




Este mes comentamos un juego que se quedó en el tintero, uno de esos títulos rumoreados que al final no aparacen por ninguna parte hasta que, muchos años después, surge una rom sacada de algún prototipo encontrado en una subasta... y empiezan a venderse repros

Como ya he dicho alguna vez, Internet tiene estas cosas. En plena guerra de los 16 bits, bien podíamos no enterarnos nunca si un juego estaba en desarrollo o si era cancelado, con las revistas “especializadas” como única fuente de información. Hoy día, sin embargo, hay piratillas o amables hackers o simplemente coleccionistas desinteresados que, de vez en cuando, todavía nos sorprenden al compartir con el mundo algún hallazgo más o menos insólito. Ése es el caso de Fido Dido y de sus aventuras, hasta ahora inéditas, en nuestra querida Mega Drive.

Desarrollado por Kaneko y cancelado por motivos que aún no parecen estar del todo claros (aunque seguramente fueran financieros), el juego parece completo y se deja jugar sin el menor problema, aparte de su dificultad relativamente alta. En él controlamos a la mascota de 7up que en su día fuera sustituida por Cool Spot, un personaje que teóricamente gozaba, de más “caracter”, más chulería, más “años 90”. En este Fido Dido, en vez de las plataformas y los disparos, son la exploración de los niveles y la resolución de puzzles los que cobran importancia a partes iguales. Y se trata de un juego desafiante, ya que en cada escenario debemos cumplir una



misión concreta, obstaculizada por el hecho de que la mayoría de los enemigos no se pueden dejar fuera de combate (aunque se pueden esquivar gracias a unos controles que, por lo general, funcionan muy bien). Tampoco seremos capaces de cumplir el objetivo de ese nivel si no interactuamos adecuadamente con los diversos elementos del escenario. Entre ellos, una taza de café, un ventilador... o una Mega Drive.

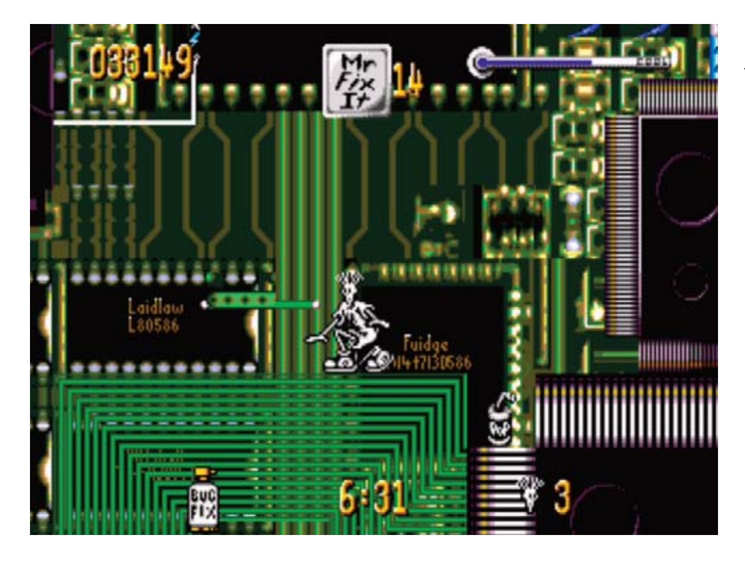
¿Cómo es eso? Pues resulta que la historia del juego nos muestra a un dibujante que se ha quedado frito en mitad del trabajo y ha dejado a Fido Dido en una viñeta inacabada, así que el personaje decide salir de ella, echar un vistazo a la mesa de trabajo... y poner orden. Uno de los niveles más difíciles, de hecho, es el que transcurre entre los circuitos de la Mega Drive que el dibujante tiene, cómo no, en su escritorio. Aún así, ninguno de los puzzles resulta frustrante ni nada parecido, y en general casi todos son originales e ingeniosos. Además, contamos con las ideas del propio personaje (globos de pensamiento que aparecen sobre su cabeza como en un comic), que de vez en cuando nos darán pistas de lo que debemos hacer.

Una particularidad del juego es que tenemos un tiempo limitado para resolver todos los puzzles y completar la misión, concretamente entre 6 y 8 minutos según el nivel. Así que, por más que disfrutemos con la exploración, debemos darnos prisa porque sólo contaremos con 2 minutos en caso de que perdamos una vida, y encima volveremos al principio del escenario. Tal vez para compensar esta dificultad añadida, los de Kaneko incluyeron un sistema de passwords que nos permitirá mandar la partida a paseo y reiniciar el nivel cuando queramos pero contando con el tiempo completo para terminarlo.



Al igual que otras "joyas perdidas" como ResQ o Ninja Gaiden, este FIdo Dido no es un no licenciado como tal, sino simplemente un título cancelado, aunque desde luego las que sí son no licenciadas son las reproducciones del juego que ya proliferan en páginas de subastas, lógicamente piratas como ellas solas.

Estamos ante un título que no parecía tener motivos razonables para su cancelación y bien merece una repro bien hecha y añadida a tu estantería de juegos. Cuenta con temas musicales pegadizos, un apartado gráfico más que decente, un simpático argumento y una mecánica de juego original, aunque no resulte especialmente enganchante ni rompa ningún molde, pese al carisma de este personaje que se quedó sin juego publicado.

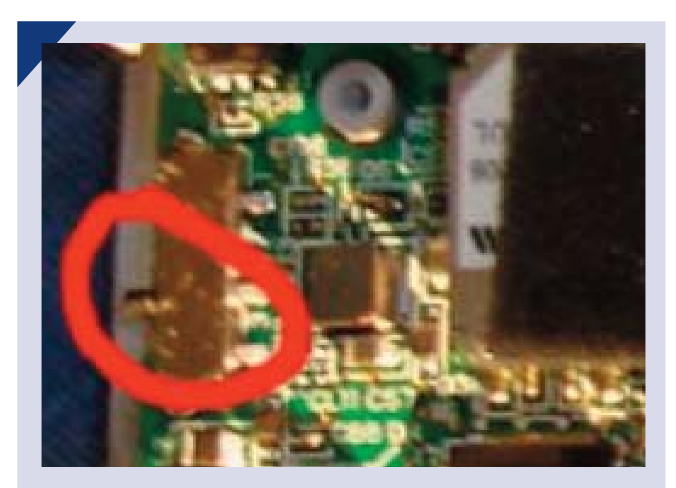


CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com



DS que no enciende. Solucionado

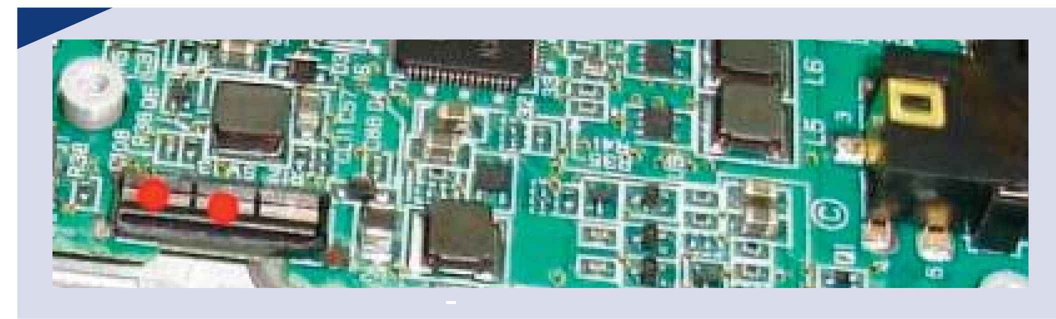
La portátil de Nintendo tiene unos vicios muy sensibles, pero también muy localizados. He aquí un error muy común



Esta pieza es la encargada de accionar la orden on/off del dispositivo. Debemos sustituirla por otra que haga una función similar

Una de las piezas que peor soporta el paso del tiempo de nuestra DS es sin lugar a dudas el botón de encendido. Esta pieza, además de ser muy rara en su forma y composición, falla más veces de las que nos gustaría. Diagnosticar este fallo es muy fácil. Si tu máquina no enciendie y el boton de encendido se "desliza" sin ofrecer ninguna resistencia, es que la pata encargada de activar el conmutador de encendido/apagado se ha desprendido y ya no hace su función.

Su reparación no es muy complicada ni cara. Apenas requiere unos pocos céntimos. Eso sí, dejamos a vuestra elección el peaje a pagar por este remiendo, que no es otra que su mala estética. Todo depende de si queremos un pisapapeles bonito o una máquina para jugar.



Si accedemos a la placa base pronto localizaremos una pieza de metal. Debemos quitarla y acceder a la pieza tal y como se muestra en la foto con puntos rojos



Lo más práctico y económico es optar por un pulsador de soldar en placa. Se compra en tiendas de electrónica



La forma de soldarlo es exactamente así. Si el pulsador tiene cuatro patas, quitaremos las dos que nos sobran

Una vez colocado el pulsador, es hora de cerrar la máquina. Hacedlo con cuidado, ya que esta nueva pieza debe quedar encajada en el mismo sitio donde antes se encontraba el deslizador. Un simple click, y la máquina debe resucitar



porque a nosotros nos leen
lo que otros sueñan
iPad
9:41 AM
games tribune
año 3 / número 27 / mayo 2011
www.gamestribune.com
magazine
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - N3DS - PC
ANÁLISIS
men of war: assault squad
dynasty warriors 7
parasite eve 3
portal 2
RIFT: POT
AVANCES
hunted: the demon's forge
dungeon siege III
dirt 3
y además regalamos
PORTAL 2
briconsola.com pixfans.com
portalgameover.com